мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2002 №5

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



The Elder Scrolls III:
Morrowind

Soldier of Fortune-2:
Double Helix

SimCity 4

2002 FIFA World Cup
Postal II
Resident Evil (GC)

ISSN 1609-9001

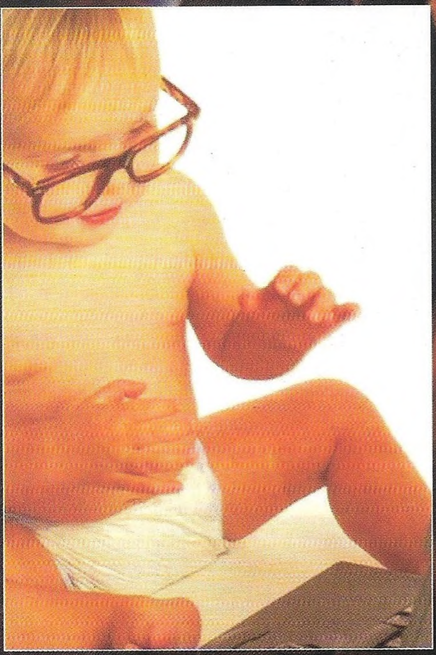
Подписной индекс — 23852

INTRO

Буквально за несколько дней до выхода этого номера в свет, на e-mail редакции начали приходить письма с поздравлениями. Мы долго не могли понять, с чем нас, собственно говоря, поздравляют. Но на всякий случай купили несколько ящиков пива и огромный торт со стриптизершей внутри. Неожиданно пришли люди с подарками. Подарков было много, и в редакции все они поместиться не смогли. Пришлось снимать огромный банкетный зал в одном из самых крутых ночных клубов Киева, да что там Киева — казино в Лас-Вегасе! Сразу слетелись журналисты и прочие папарацци — все фотографировали и ели пончики на фуршете. Кстати, поговаривают, что, скорее всего, в следующем номере «Пентхауса» появятся фотографии редакторов Шпиля в полуобнаженном виде.

А веселье тем временем продолжалось. Тарантино просил Мерлина Мэнсона передать ему кусочек яблочного пирога, на сцене тихо играли ребята из «Offspring», Билл Гейтс обижался на то, что ему не дают сказать тост, а Шумахер-младший пил горькую. На следующий день все переместились на дачу к Брюсу Уиллису. Тот сначала немного поворчал, но потом смирился. И понеслась по-новой. Майк Тайсон что-то ласково шептал на ухо Ленноксу Льюису, Спилберг почесывал бороду и курил сигару за сигарой, а Стивен Кинг просил не выключать в спальне свет. Через пять дней вечеринка подошла к концу.

И тут какой-то умник вспомнил, что, оказывается, в мае журналу «Шпиль!» исполнился год…



Играй, пока молодой!

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Matrix Online

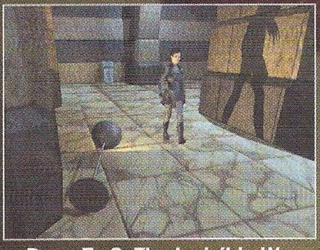
Матрица становится реальностью. Приготовьтесь к тому, что уже через пару лет вы будете проводить все свободное время в Матрице, да еще станете платить за это деньги.

Онлайновое подразделение компании «Warner Bros.» в данный момент занято совершенно секретным проектом **Matrix Online**, в котором нам предстоит пережить события самого популярного фантастического фильма последних лет на собственной шкуре.

По последним данным, разработкой игры занимается другая компания, не исключено, что это «Shiny» с Дейвом Перри во главе (ребята, которые делают сингловую игру по Матрице).

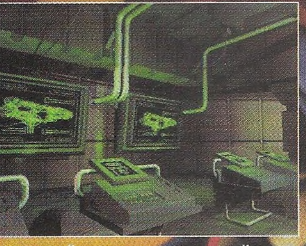
Deus Ex 2: The Invisible War

Долгожданный киберпанковый ролевик от игрового ветерана Уорена Спектра (Waren Spector) и студии «Ion Storm» обзавелся сенсационными подробностями.



Deus Ex 2: The Invisible War появится для Xbox, PS2 и PC в начале весны 2003 года. В игре вам придется встретиться как с новыми опасными врагами, так и со многими старыми знакомыми. Среди основных особенностей игры стоит отметить:

- динамичная ролевая игра, предоставляющая игрокам невиданную свободу;
- новые эффекты — более сотни наноимплантантов (вроде десятиметровых прыжков, регенерации и даже невидимости);
- путешествия по всему миру, включая Сиэтл, Лондон, Каир и прочие «дальние страны»;
- возможность выбора между мужским и женским игроком;
- противники реагируют на звук и тень главного персонажа;



- случайно генерируемый мир, изменяемый в зависимости от индивидуальных особенностей поведения игрока;
- игрокам придется неоднократно делать моральный выбор, влияющий на дальнейшее развитие сюжета;
- реальная физическая модель и более 150 часов реальной игры.

Homeworld 2

Глава студии «Relic», Алекс Гарден (Alex Garden), анонсировал первые подробности официального продолжения революционной космической стратегии «*HomeWorld*». Игра, создаваемая на абсолютно новом (какая неожиданность!) трехмерном движке появится вначале весны 2003 года. **Homeworld 2** получит новый интерфейс, еще более запутанную сюжетную линию и продвинутый многопользовательский режим.

Интересно, что музыканты из группы «YES» отказались от участия в создании «Homeworld 2», но помпезные мелодии все же будут присутствовать в продолжении. Новые подробности и первые изображения из игры обещаны ближе к середине осени этого года.

Zelda (GC)

Все надежды обладателей разноцветных кубиков заполучить игру вначале осени этого года разбились о строгий комментарий великого Шигеру Миамото (Shigeru Miyamoto). Выход проекта, анонсированного на прошлогоднем *Space World*, был перенесен на начало следующего года.

Zelda по праву считается одной из популярнейших приключенческих игр на приставках от Nintendo.

Возможно, ситуация с мультипликационной «Zelda» прояснится уже на этой E3.

Full Throttle 2

Компания «LucasArts» анонсировала официальное продолжение одной из самых популярных приключенческих игр 95-го года. В **Full Throttle 2** игроки возвратятся к роли невозмутимого байкера Бена — предводителя байкерской банды Polecats. Игра выйдет на все существующие форматы (включая GameCube, Xbox, PS2 и PC) в начале весны 2003 года.

«Full Throttle — это одна из лучших и любимейших игр «LucasArts»,— заметил Саймон Джеффри (Simon Jeffery), президент LucasArts.— Мы не могли найти лучшей основы или персонажа для вступления «LucasArts» в новую игровую эру. Бен великолепно символизирует наше наследие и желание донести наши предпочтения до нового поколения игроков».

Мы ожидаем первые изображения из «Full Throttle 2» в самое ближайшее время. Хочется добавить, что в «Full Throttle 2» вы сможете играть как за Бена, так и за его прекрасную подружку.

Tony Hawk's Pro Skater 4

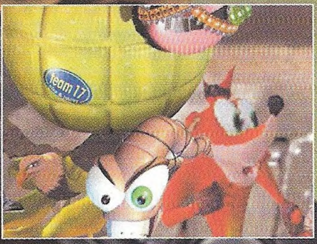
Компании «Activision» и «Neversoft Entertainment» официально анонсировали четвертую часть головокружительных трюков заслуженного мастера доски и шлема — Тони Хока. Известный скейтбордист не



только прокатится по более чем десяти уникальным уровням, но и сыграет собственной доской в забавный скейт-теннис. Кроме того, при помощи удобного редактора местности все желающие смогут построить собственный скейт-парк.



Выход «Tony Hawk's Pro Skater 4» в версии для PS2 и Xbox назначен на середину октября этого года, а обладателям PC предстоит подождать начала 2003 года.









Indus3

Японцы не продаются!

После неудачной попытки прикупить корпорацию Sega Билл Гейтс (глава Microsoft, если кто не в курсе) попытался покуситься на Nintendo — другого японского игрового гиганта. Для этой благой цели в закромах Microsoft было заботливо припасено 25 миллиардов «зеленых»... Об этих планах Microsoft было поведано в вышедшей недавно книге Билла Гейтса «*Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution*».

После выхода книги руководство Nintendo поспешило сделать заявление, разъясняющее некоторые интересные моменты так и не состоявшейся сделки. «Мы не рассматривали всерьез предложение Microsoft о покупке нашей компании,— заявил журналистам Минору Аракава (Minoru Arakawa), президент Nintendo.— Я был несколько удивлен, поскольку у Nintendo не было финансовых проблем, и мы не нуждались в деньгах. Я подумал, что это предложение являлось шуткой».

Однако в книге заявляется, что кое-кто из руководства Nintendo заинтересовался возможностью «продаться» подороже; более того, было намечено собрание по вопросу возможного ведения переговоров с Microsoft.

Билл Гейтс не скрывает своей нацеленности на Nintendo, причина такого интереса ясна: выход прямого конкурента *MS Xbox* — японской игровой приставки *GameCube*. Гейтс рассчитывал прикрыть Nintendo GameCube, дабы не создавать излишней конкуренции Xbox. Однако бывшему тогда «у руля» главному управляющему делами Nintendo Хироши Ямаучи (Hiroshi Yamauchi) такая идея не понравилась — и с января 2000 года переговоры были прерваны.

Действительно, дела Nintendo обстоят весьма неплохо — серия карманных приставок GameBoy Advance, права на всемирно известных Покемонов и серии других игр приносят компании вполне достаточно прибыли. Так что заподозрить Nintendo в наличии каких-либо финансовых проблем сложновато.

Компании закончили дискуссию мирным путем. А вот в случае успешной покупки Биллом Гейтсом Nintendo (и, следовательно, в отсутствие достойной конкуренции) приставку Xbox наверняка ожидал бы гораздо более значительный успех.

Первые новости E3. Молодым везде у нас дорога

В первый день выставки *E3 Expo 2002* компания «Digital Extremes» анонсировала новую игровую студию, специализирующуюся на разработке видеоигр для приставок нового поколения,— сообщает издание «GameSpy».

Новая студия — «Brainbox Games» — также базируется в Торонто (Канада), а у ее руля встал основатель и креативный директор «Digital Extremes», Джеймс Шмальц. Команда уже работает над своим первым проектом, официальный анонс которого запланирован на начало июня.

Сама же «Digital Extremes», известная по работе над проектами «*Unreal*», «*Unreal Tournament*», «*UT 2003*» и «*Unreal Championship*» для Xbox, планирует в дальнейшем сосредоточиться на разработке игр для рынка PC.

В этом ключе логично предположить, что некоторые приставочные проекты, состоящие сейчас на балансе «Digital Extremes», перетекут в «Brainbox Games». Благо, географическое расположение последней позволяет это сделать без ущерба для производственного процесса.

Хотим в Киеве!

Крупнейшая выставка интерактивных развлечений **E3 Expo** будет проходить в Лос-Анджелесе, как минимум, до 2012 года. Об этом заявил мэр Лос-Анджелеса Джим Хан на церемонии открытия экспозиции *E3 Expo 2002*.

По словам мистера Хана, Лос Анжелес уже стал настоящим домом для E3, и администрация города счастлива ежегодно принимать гостей со всего мира. Заявление Хана поступило вслед за озвученными ранее намерениями президента «Interactive Digital Software Association» (IDSA) Дугласа Лоуинштейна перенести выставку в Атланту (штат Джорджия) к 2009 году. Видимо, официальные лица все же нашли общий язык — и E3 Expo останется в Лос Анжелесе еще, как минимум, на 10 лет.

Кинопанки

Кинокомпания «Columbia Pictures» получила права на создание фильма по мотивам популярной игры «*Deus Ex*» от «Eidos Interactive».

Фильм **Deus Ex: The Movie** (рабочее название) выйдет на широкий экран ориентировочно в 2003 году. Продюсер будущей картины Лаура Зискин (Spiderman) полагает, что фильм по «Deus Ex», сохраняющий оригинальный футуристический сюжет игры, способен стать настоящим шедевром в полузабытом жанре киберпанка. Для «Eidos» же популяризация героев студии «Ion Storm Ausin» может послужить основой для создания франчайзинга не хуже, чем знаменитый «*Tomb Raider*». Даешь фильм по тетрису!

PC проигнорировали

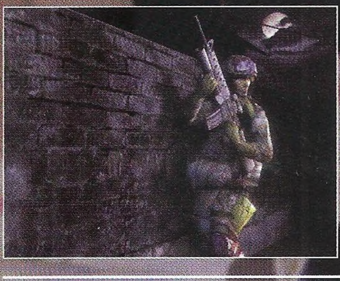
В первый день выставки компания «Rockstar Games» заявила, что игровая серия «*Grand Theft Auto*» будет эксклюзивной для PlayStation 2 — вплоть до 2004 года. Таким образом, грядущий сиквел к GTA3 — «*Grand Theft Auto: Vice City*» — выйдет только для PS2 и уже не выйдет для PC.

Детали соглашения будут обнародованы на предстоящей конференции Sony.

THE BEST OF...







На этот раз мы решили подать вам не хит-парад самых популярных игр мира, и даже не рейтинг самых популярных среди жителей Сан-Томе и Принсипи кондитерских изделий. Все проще — специально для вас был произведен опрос киевских торговцев компактами на предмет определения самых раскупаемых на данный момент PC-игр. В результате зажимания пальцев щипцами и прочих пыток мы получили следующую информацию.

1. **Soldier of Fortune 2** — ну, тут, как говорится, без базара, так как основная масса играющих любит и любить будет именно острый экшн, а если он еще и с таким морем крови...
2. **Dungeon Siege** — вторую позицию по праву заняла именно эта яркая РПГ, и даже новоявленному красавцу Морровинду из-за своей требовательности и технических пробелов вряд ли удастся ее потеснить.
3. **Heroes of Might and Magic IV** — лучшая пошаговая стратегия всех времен и народов вот уже которую неделю будоражит сердца украинских геймеров.
4. **Jedi Knight II: Jedi Outcast** — а что здесь странного — лукасовская вселенная всегда привлекала много внимания.
5. **Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege** — все-таки винтовка в руках — хорошо! А если она в руках у тактика, да еще и подумать можно...

Собственно, пятерка лидеров продаж выглядит именно так, но есть еще один момент. Дело в том, что особой и практически не убывающей популярностью пользуются клубные игры. И сейчас ребята продолжают покупать и ставить себе на «сетки» нетленный *Star Craft*, *Quake 3* и *Unreal Tournament*.

Отдельное дело с *Counter Strike*, в который шпилят не только в клубах и на сетках, но и покупают домой, чтобы, выставив наиболее умных ботов, потренироваться перед массовыми сражениями.

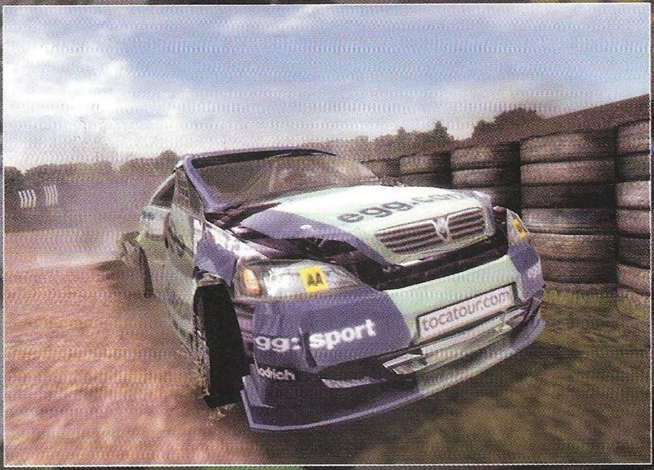
Ну, вот пока и все, через месяц снова по людям походим, может че-то и поменяется...





Название: TOCA Race Driver
Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters
Жанр: racing
Дата выхода: 28 июня 2002 г.

Гонка длиною в жизнь





Компания «Codemasters» всегда шла на корпус впереди прочих создателей компьютерных автосимов. Достаточно вспомнить хотя бы первые две части замечательной игры «*Colin McRae Rally*».

Однако на этот раз, кажется, ребята решили попросту раздавить всех своих конкурентов. **TOCA Race Driver** — новое слово в виртуальных гонках. Наконец-то разработчики решили включить в игры этого жанра то, чего им так не доставало,— *сюжет*. Нет, сюжетные «гонялки» бывали и раньше, достаточно вспомнить серию *Interstate*, например. Но это не были спортивные игры, тем более — посвященные реальным соревнованиям и имеющие соответствующую лицензию. С другой стороны, были и гоночные игры, где игрок мог не просто выигрывать заезды и чемпионаты, но и делать карьеру, привлекая внимание спонсоров и переходя из команды в команду — но этим сюжетная линия и ограничивалась. В «TOCA Race Driver» она более глубокая, что позволяет разработчикам сравнивать свое творение с фильмом.

И, кроме того, в этой игре присутствует главный действующий персонаж! Это *Райн МакКэйн* — человек со своей биографией и характером (по ходу игры герой рассказывает, что происходит, кто он такой). Вам с Райном придется пройти путь от ученика до профессионального гонщика — причем участвовать вы будете в реально существующих чемпионатах.



На самом деле Райну на роду было написано выбрать именно такой жизненный путь. У них, видите ли, в семье традиция такая — каждый мужчина по достижению совершеннолетия становиться знаменитым автогонщиком. Сначала отец, потом старший брат Донни, теперь вот и Райну время приспело. Однако вскоре у героя возникает вполне понятное желание вырваться из тени знаменитых родственников и самому стать чемпионом в гонках TOCA (Touring Car), победив на трассе собственного брата. Но, прежде чем обогнать Донни, надо еще заслужить право участвовать в мировом чемпионате…

Игра начинается с первого гоночного сезона Райна. Вам предстоит не только совершенствовать свои водительские навыки и осваивать разные модели машин, но и выстраивать отношения (порою непростые) с менеджерами, коллегами по команде, друзьями и соперниками. По ходу игры вы примете участие в нескольких чемпионатах — таких как германский *DTM Championship*, австралийский *AVESCO V8 Supercar Shell Championship Series* или британский *TOCA Tour*.



По сюжету подвиги Райна — часть истории большой сплоченной команды, где ошибка одного ведет к плачевным результатам для всех. Так что вы ответственны не только за своего персонажа, но и за всю команду.

В графическом плане игра вне конкуренции. Что же касается системы повреждений, то она просто совершенна. В «TOCA» все очень реалистично. Начиная от скрежета железа, разрывающегося на части, скрипа шин и визга тормозов на резких поворотах — и заканчивая непереводимыми замечаниями коллег по команде.

Без лишних слов: новому творению от ребят из «Codemasters» вполне по силам стать лучшей игрой в своем жанре.

Ждать осталось недолго.

Андрей Гайдут

Название: Freelancer
Разработчик: Digital Anvil
Издатель: Microsoft
Жанр: космический симулятор
Дата выхода: конец 2002 года



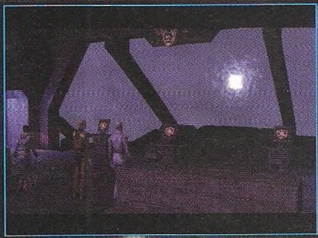


Космотерапия

Если кому-то интересно — в детстве я был счастливым обладателем адской машинки под названием «Спектрум». Этот агрегат, напоминавший нечто среднее между контрабасом и пишущей машинкой, до сих пор вызывает у меня самые противоречивые чувства. С одной стороны — патологическая боязнь кассет типа МК; а с другой — тоска по огромному количеству замечательных игр, выходивших на этой сумасшедшей платформе и заставлявших не один час просиживать за экраном черно-белого монитора. Вот вспоминаю, и слезы на глаза наворачиваются. Ностальгия, туды ее в качель. Геймеры со стажем должны меня понять.

Ну, так вот, куда это я, собственно говоря, клоню. А клоню я, мои дорогие читатели, в сторону космоса. Да-да, именно космоса — того самого места, где на относительно небольшой территории умудряются уживаться друг с другом Гагарин, Элвис Пресли, злобный чувак Дарт Вейдер и еще миллиардов эдак с триста представителей внеземных цивилизации во главе с Фоксом Малдером. Причем все они имеют отвратительную привычку воевать друг с другом, изредка, правда, прерываясь на торговлю...

Самое странное, что за всю историю компьютерных игр можно на пальцах сосчитать действительно достойные космические симуляторы. Причем лучшей игрой этого жанра можно смело назвать старушку *Elite*. Впервые появившись на том самом «Спектруме» (а позже — уместившись на одной пятидюймовой дискете PC), «Элита» завоевала сердца миллионов игроков со всего мира. В нее нельзя было *играть*, «Элитой» надо было *жить*. И пусть космические корабли были нарисованы чер-



точками и выглядели, как проволочные каркасы, но, тем не менее, «Элита» позволяла почувствовать себя одновременно и настоящим боевым пилотом, бороздящим просторы Вселенной без страха и сомнений, и успешным космическим торговцем. Механика игры была великолепной, а удовольствие от игрового процесса геймер получал за счет постоянной модернизации кораблей и оружия. Игровая система заставляла тренироваться и летать в поисках денег, чтобы приобрести еще более мощные корабли и сделать наши ощущения еще более насыщенными.

Успех проекта был действительно ошеломляющим. После «Элиты» звание лучшего космосима с экономическим уклоном пытался завоевать «*Privateer*» — правда, ничего путного у разработчиков из «Origin» не получилось. Больше прецедентов не было.

Но вот теперь за дело взялась Microsoft (руками ребят из «Digital Anvil»). Кстати, шефом «Digital Anvil» является не кто иной, как Крис Робертс. Тот самый Крис, который курировал такие проекты, как «*Wing Commander*» и «*Privateer*».

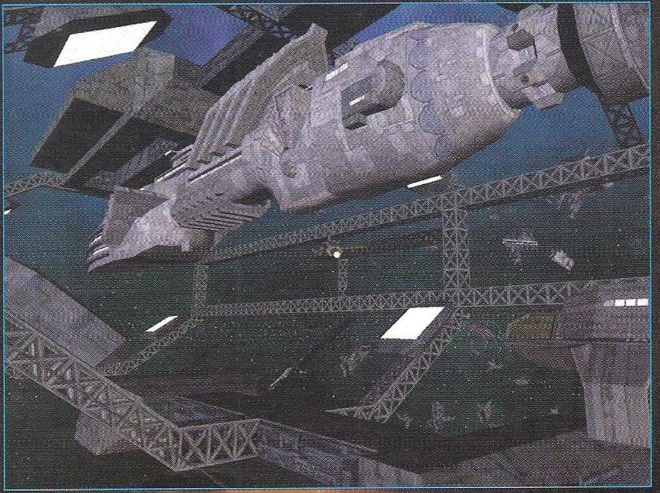
Итак, разработчики заявляют, что нас ждет одна из самых совершенных в истории человечества игр. То есть даже покруче тетриса. Вам нужны доказательства? Их есть у меня.

Сюжет игры перенесет вас на 800 лет после событий, разворачивавшихся в первой игре от «Digital Anvil» — «*Starlancer*». Вам станут известными тайны открытия новых миров и хроника атаки инопланетной расы, известной как *Nomads*. Эти психи умудрились целиком разрушить Солнечную систему и, что самое обидное, старушку Землю. Остатки человечества объединились и пытаются укрыться в другом уголке галактики. Они создают новую империю с четырьмя главенствующими домами: *Бритониа*, *Рейнленд*, *Кусари* и *Либерти*. Каждый из домов основан экипажем одного из четырех криокораблей и представляет оригинальную нацию из мира *Starlancer*. Причем земляне, представляющие эти нации, постарались воссоздать атмосферу, характерную для их региона. Так, дом Бриони окутан готической, викторианской атмосферой. Для Либерти характерен американский декаданс двадцатых годов XX столетия. Рейнленд похож на деспотичную Германию. Кусари переносит нас в эру феодальной раздробленности средневековой Японии.

Каждый из домов обладает строго уникальными особенностями. Например, у германской цивилизации — самое мощное вооружение и корабли. Однако ее слабым звеном является значительная медлительность, особенно в гло-







бальных сражениях. Электроника же японских кораблей намного современнее, а сами они легче и маневреннее. Дом Бриони владеет самой большой коллекцией уникальных минералов, необходимых для модификации и строительства. А Либерти — лидер в торговле и коммерции.

В общем, как вы видите, у каждого дома — свои сильные и, соответственно, слабые стороны. Так что ради достижения своей заветной цели игроку, скорее всего, придется посетить каждый из них.

Кроме того, дома отличаются своими собственными типами кораблей — таким образом, вы можете закупаться необходимым оборудованием, сообразуясь с вашим стилем игры.

Теперь — непосредственно о самом геймплее. В начале игры вы выбираете себе профессию, соответствующую вашим внутренним устремлениям и моральным убеждениям, и можете, например, стать торговцем, воином, охотником за сокровищами, жестоким пиратом или, в конце концов, просто исследователем, сочетая все перечисленное выше в одном лице.

В однопользовательской части игры ребята из Digital Anvil (по их словам) должны предложить нам глубокую сюжетную линию, которую можно пройти от начала до конца — но, если вам этого не захочется, то не обязательно. Вы можете просто шататься по просторам Вселенной дни, месяцы или даже годы и никогда не соприкоснуться с ходом основного сюжета. Разработчики обещают грандиозное количество миссий и множество возможностей для изменения вашего статуса. Причем все это должно отражаться на вашем корабле и обмундировании (включая пролитый на скафандр кофе).

Еще одним козырем проекта создатели называют то, что Вселенная, в которой происходит действие игры, живет по своим собственным законам, совершенно не обращая внимания на игрока. Торговля между планетами происходит независимо от того, принимаете вы в ней участие или нет; пираты грабят и атакуют независимо от ваших действий; покорение других планет тоже происходит с вашим участием или без оного. В мире **Freelancer** существует саморегуляция. Например, если вы пират и начинаете грабить торговые корабли, то мир направит в этот регион наемников, чтобы те настучали вам по рогам и показали «кто в доме хозяин».

Что касается мультиплеера, то он должен быть, мягко говоря, грандиозным. «Ультиму» знаете? Ну, что-то в этом роде, только намного продуманнее и масштабнее. Все новички стартуют в Центре, где полиции достаточно для обеспечения относительного порядка. Так что на первых минутах матча завалить не должны. Поднаторев и поднабравшись наглости, можно вылетать на периферию и начинать сшибать бабки с космических мажоров.

С графической стороны все тоже на уровне. Во всяком случае, на прошлогодней E3 «Freelancer» отхватил сразу три приза за визуальные эффекты, что, согласитесь, как-то радует.

И напоследок приведу слова самого Криса Робертса:

— Я считаю, что игра будет достойной. Надеюсь, что к тому времени у всех будут достаточно быстрые компьютеры. Кроме того, мне хотелось бы покинуть офис и пообщаться с людьми. О многих особенностях проекта не знают даже постоянные участники нашей команды. Иногда кто-то из них подходил к экрану и говорил: «О, я не знал, что это возможно. Выглядит круто». Мне нравится создавать игру, которая настолько глубока, что даже многие сотрудники не осознают всех ее возможностей. Я не могу дождаться, когда она увидит свет, и все желающие смогут насладиться этим неординарным миром.

Как говорится, без комментариев.

Андрей Гайдут





Название: SimCity 4
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Жанр: business sim
Дата выхода: 20 декабря 2002 г.
Системные требования: не установлены

Этот город — самый лучший город на земле

В основных направлениях экономического и социального развития СССР на 1986–1990 годы и на период до 2000 года определены основные пути повышения эффективности капитального строительства. Из них важнейшие: дальнейшая индустриализация, реконструкция и техническое перевооружение, внедрение прогрессивных форм организации труда и ресурсосберегающих технологий

«Справочник мастера-строителя», 1989 г.

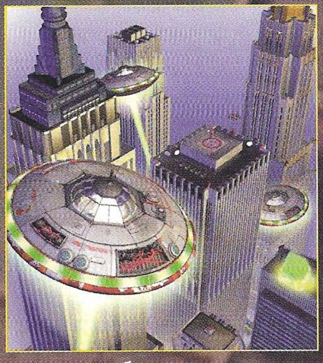
Как известно, СССР до 2000 года не дотянул, зато любимый город, даже несмотря на это, может спать спокойно — он будет строиться дальше. Правда, город этот маленько виртуальный, но, сами же знаете, если очень захотеть...

Теперь (и снова) за создание и обустройство такого city взялась компания «*Maxis*», которая и раньше в роли всевышнего ЖЭКа трижды выстраивала города («*SimCity*», «*SimCity 2*», «*SimCity 3000*»), а потом по уши погрузилась в разработку человекосимов. Видимо, в один прекрасный день группка уставших от создания мелких домиков и сим-одежек разработчиков вспомнила о том, что ведь они когда-то умели строить глобально, мастерить огромные мегаполисы с миллионным населением. И пришли они к великому боссу челом бить и, молвив «не вели казнить, вели город выстроить», получили-таки разрешение. И вот уже дата релиза вырисовалась. Так что же там за городишко намечается?

Как и полагается, вначале разработчики принялись кормить нас тотальными переработками и улучшениями, которые коснутся не только внешнего облика игры, но и внутренней начинки с механизмом «есть ли жизнь в городе?».

Теперь вашей главной задачей должно стать не только градостроительство на не тронутой широкой лапой человека пустоши. Вам предстоит еще и поддержка существования и процветания на данной территории носителей этой «широкой лапы», то есть людей.

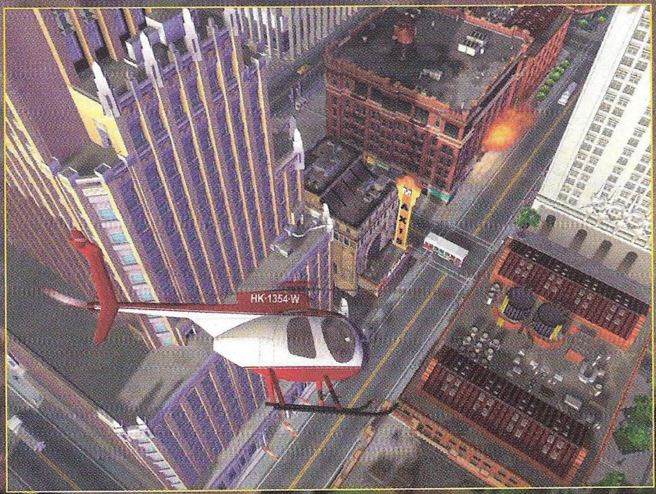
Известно, что теперь местные жители будут более требовательны к местам своего обитания, а посему придется обращать внимание не на все население города в целом, а на конкретные районы с учетом их требований. Допустим, если вас осенит вдруг идея строительства школы для повышения общеобразовательного уровня, учитывайте, что действие ее будет распространяться лишь на близлежащий район. А, как известно, развитие в обществе, кишащем дебилами,— дело неэффективное. То же касается и других «страте-



гических» объектов — все они распространяют свое действие лишь на определенную территорию. Поэтому придется строить много и с учетом потребности в этом объекте. Соответственно, вам не придется ставить эксперименты типа «а как жители отнесутся к строительству двух Мавзолеев с









двумя одинаковыми Ленинами или столь необходимых общественности двадцати пяти фабрик по производству электросоплевыжималок?» ☺.

Теперь поговорим о самом недвижимом — о недвижимости. Стоимость земли не устанавливается заранее, а будет формироваться в зависимости от того, что именно на этой земле построено; кроме того, стоимость эта будет обуславливаться множеством других факторов. Например, если вам вздумалось построить что-то наподобие Беверли-Хиллз, то там осядет соответствующий контингент, вследствие чего цена на участки сразу возрастет. Но если привередливым обитателям что-то не понравится, или же случайно окажется, что их дома построены на месте могильника индейцев из племени Большой Волдырь,— народ дружно начнет сваливать, что, понятное дело, сразу же снизит цены на жилплощадь.

Кстати, миссии в игре теперь будут сводиться не к простому разведению определенного числа живого веса в одновременно отстроенном городе, а к заботе о людях путем улучшения условий их жизни. Все-таки сказывается увлечение разработчиков сим-эпопеей…

То, что нам предстоит увидеть после капитального строительства, может выглядеть в одном из трех стилевых вариантов: Чикаго начала XX века, Нью-Йорк пятидесятых или современный Хьюстон. Здесь вам предоставят возможность вволю понатыкивать самых разных архитектурных единиц, будь то хоть небоскребы со стеклянными скоростными лифтами, хоть одноэтажные хибарки. Плюс ко всему, построив какой-нибудь дорогой район, объединяющий бизнес-центры и элитные многоэтажки, уж будьте уверены — вы сможете отличить его от уставревших трущоб а ля «бутылочный рай».

Мало того, в домах по ночам будет гореть свет, который будет заливать не весь дом, а большую его часть, постепенно меняясь. Жаль, правда, полного 3D в просмотре домиков и города в целом мы не получим, зато по-прежнему действует система пятикратного увеличения, а также переключение между четырьмя видами.

В **SimCity 4** перед строительством можно тщательно подготовить почву. Обещают возможность создания любой рельефа (при условии предварительного раздвижения гор, налива воды в реки, осушки болот и т. п.). Ввели также влияние рельефа на климат, поэтому вас ждут не только облака, зацепившиеся за пики гор, но и утренние туманы на реках etc. Кроме того, эти эксперименты с природой так понравились авторам, что они еще и стихийные бедствия ввели. Так, при активации действующего вулкана из него повалит лава, сметающая все на своем пути, или же торнадо, уносящий предметы и разрушающий строения (среди которых, кстати, даже коровники имеются). Об этих бедствиях вам, в принципе, будет заранее известно от вездесущей метеослужбы, да вот только предотвратить их вы не сможете.

Кстати, если вы по натуре человек с широкой душой и не желаете ограничиваться лишь одним городом, то разработчики помогут вашему горю, так как рядом можно запросто возвести еще несколько городков. Как следствие — жители таких городов-соседей смогут ездить на работу, заказывать пиццу или отправляться на выходные к родителям в другой город. При этом все их передвижения будут четко отражаться — ведь теперь у нас есть дороги. Между прочим, это вам не просто какие-то черные полосы, а самые настоящие дороги, на которых действуют правила дорожного движения, снуют пешеходы, происходят аварии…

Короче, ребята, заготавливайте кирпичи — будем или строить в случае успеха игрушки, или же бросать…

Градостроитель
Юрий Гладкий



Название: Postal 2
Разработчик: Running With Scissors
Издатель: пока неизвестен
Жанр: FPS
Дата выхода: ноябрь 2002 года





Beat & Go

Американским школьникам посвящается…

Блюстители морали, трепещите! Чопорные дамы бальзаковского возраста, бойтесь! Учителя, задающие слишком много домашнего задания, задумайтесь! Закрывайте окна и заколачивайте двери, родители, заставляющие детей денно и нощно играть на фортепиано! Скоро, уже совсем скоро, буквально в ноябре этого года выйдет **Postal 2** — одна из самых жестоких игр в истории.

Зачем притворяться? Все мы торчим от компьютерных игр, в которых можно безнаказанно нарушать законы. И, заметьте, никто из нас после этого не берет магнум 45-го калибра и не идет валить зарвавшуюся училку по биологии. Потому что выплескивает негативную энергию, давя пешеходов в кармагедоне или избивая битой мирных граждан в *GTA 3*. А если кто-то пытается делать все вышеперечисленное в реальной жизни, то, извините, происходит это от недостатков воспитания, но никак не из-за игр.

Короче говоря, разработчики «Running With Scissors» просекли эту тему уже давно, о чем свидетельствует первая часть игры «*Postal*» — исключительно кровавого и жестокого проекта.

Как и следовало ожидать, далеко не всем понравилась возможность вымещения агрессии на мирных жителях, а сенатор Джозеф Либерман (Joseph Lieberman) даже попытался запретить игру законодательным путем. Однако «Postal» разошелся тиражом в 200 тыс. копий, и разработчики, разобравшись со множеством претензий всяческих правозащитников, взялись за сиквелл.

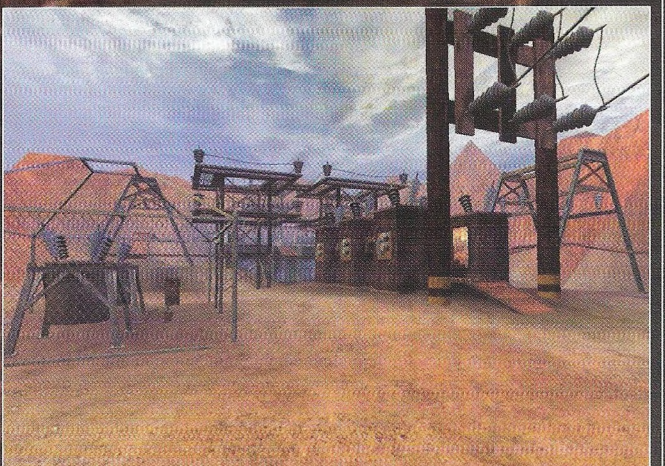
Сразу стоит заметить, что «Postal 2» не предстанет пред нами образчиком бездумной жестокости. Винс Десидеро, президент «Running With Scissors», объясняет это так: «Насилие само по себе не слишком интересно. Вульгарность сама по себе отталкивает. Нужно найти баланс между этими и многими другими элементами, чтобы игра стала образчиком черного юмора, который и придется по душе всем».



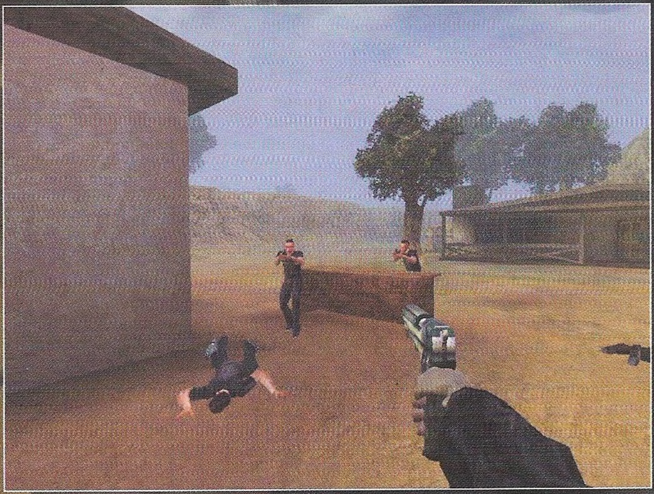


Что касается сюжета игры, то он мне уже нравится. Однако прежде напомню вам, как все начиналось. Главный герой первого «Postal» был по жизни хроническим неудачником. Работы лишился, жена ушла, дом хотят отобрать… «С меня хватит»,— решил отчаявшийся парень, и у него поехала крыша. После чего он снял с крючка верное ружье и отправился мочить всех без разбора.

Во второй же части «Postal» разработчики решили отойти от шаблона и сделать сюжет более изощренным. Основной персонаж будущей игры — обыкновенный и ничем не примечательный житель обыкновенного и ничем не примечательного американского городка Парадиз. Время игры соответствует одной рабочей неделе героя (с понедельника по пятницу). Каждый день он ходит на работу, делает покупки в близлежащем магазинчике, отдавая предпочтение продуктам длительного хранения, иногда посещает библиотеку. Время от времени позволяет себе пропустить кружку пива с приятелями в местном баре.









Короче говоря, типичный американец. Однако именно такие люди, измотанные одуряющим однообразием жизни, чаще всего и совершают самые безрассудные и порой очень жестокие поступки. Иногда эмоции берут верх над здравым смыслом. И вот, например, когда очередь за молоком становится слишком длинной, а кондиционер в магазине оказывается не чинившимся со времен его приобретения, наш герой пускает в дело дробовик. Или, что еще хуже, просто выходит на улицу и поджигает здание, используя для этого заранее припасенную канистру с бензином. Жестоко, конечно, но это всего навсего игра.

Кроме того, вы можете пройти всю игру, никого не убив. Ведь, в принципе, задания, получаемые вами, не так уж сложны — купить молока, внести платежи в банк, возвратить книги в библиотеку и т. п.; каждый день нужно проверить четыре таких дела в любом порядке (таким образом, всего в игре 20 миссий), иначе вас не пустят дальше. Однако я думаю, что немногие из нормальных геймеров отважатся на такие действия. Руководитель проекта «Postal 2», Майк Рейдел, высказался по этому поводу так: «Кто не хотел прибить настырного продавца газет на бульваре? В нашей игре игрок не обязан мириться с различными раздражающими его событиями. И, в отличие от реальности, в игре можно решить ситуацию более радикальными методами».

Насчет воплощения в игре всего сказанного выше можно быть абсолютно спокойным. «Postal 2» разрабатывается на зарекомендовавшем себя исключительно с положительной стороны движке *Unreal 3D* от «Epic Games». Так что красивая графика нам обеспечена. А использование системы *Karma* от «MathEngine» обещает весьма точную физику — в особенности это заметно по поведению жидкостей и пламени (кстати, смотрится огонь тоже замечательно). Одним из видов вашего оружия станет уже упоминавшаяся канистра с бензином. Вы можете плеснуть бензин — и он будет стекать по стене или наклонной поверхности, образовывая лужи, как в реальной жизни. После этого бросаете спичку... Если огонь попадет на тонкий ручеек, то сначала бежит по нему и лишь когда доберется до большой лужи, последует огромная вспышка. Понятное дело, что облить кого-нибудь бензином и подожечь — одно из любимых развлечений в игре. Но сделать это не так просто — AI тоже обещает быть на высоте, и облитый попытается убежать прежде, чем вы бросите спичку.

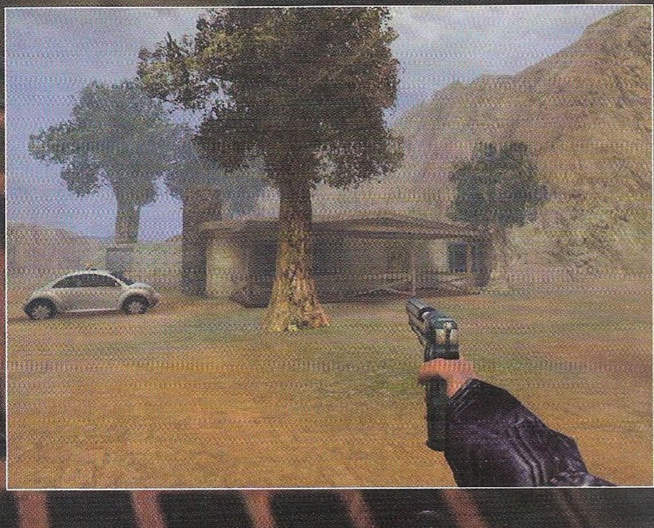
Персонажи также способны слышать стрельбу и замечать другие ваши противоправные действия, бежать за полицией и приводить ее к вам, а также другими способами реагировать на происходящее. Полицейские различают, какое оружие вы несете, как себя ведете. Так как во многих штатах ношение определенных видов оружия разрешено законом, то за пистолет загрести вас не должны. Но попробуйте вытащить из-за пазухи гранатомет ☺.

Разработчики обещают множество моделей поведения жителей города. Так что иногда реалистичность происходящего сможет вызвать у вас искреннее удивление. Самих горожан будет около сотни. Причем все они будут разными, на каждого потрачено по 3000 полигонов. Плюс ко всему, трупы не будут исчезать со временем.

Скорее всего, в «Postal 2» включат и мультиплеер. Пока ожидается четыре уровня deathmatch'a и возможность кооперативного прохождения миссий основной кампании.

И все-таки веселенький подарочек готовят нам жизнерадостные и миролюбивые ребята из «Running With Scissors». Ведь негативной энергии за день у каждого из нас накапливается предостаточно. А найти для нее нормальный и, главное, безопасный для окружающих выход не так-то и просто. Думаю «Postal 2» — это как раз «то, что доктор прописал».

Андрей Гайдут





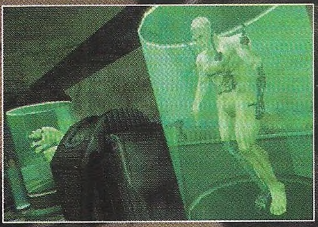
Название: Terminator: Dawn of Fate
Платформа: Xbox, PlayStation 2
Разработчик: Paradigm Entertainment
Издатель: Infogrames
Жанр: action
Дата выхода: июнь 2002 года





«Терминатор» без Терминатора

Хорошо быть разработчиком компьютерных игр. Всегда есть гарантия, что герой твоей игры к выходу следующей части не наберет лишний вес, не поменяет пол и не уйдет в монастырь. А вот у киношников с этим проблемы. Захотели они как-то снять третью часть «Терминатора». Самым простым, наверное, было найти 180 миллионов долларов на его создание. Были бы у меня деньги, я и сам бы дал. Сомневаться в успехе фильма «Терминатор-3» — это настоящее безумие (ну, разве что фильм будет состоять из рекламы вибромассажеров). Проблемы начались при подборе актеров. Арнольда пришлось долго уговаривать, но сумма в 30 миллионов долларов его убедила. А вот с повзрослевшим «Джоном Коннором» вышла проблемка. Он то ли спился, то ли скурился — в общем, к съемкам фильма оказался не готов. Пришлось искать замену. Эта чехарда отняла много времени, и съемки начались только в апреле этого года.







Девелоперы игрушки **Terminator: Dawn of Fate** бюджетами в 180 миллионов не пользуются, зато свое детище уже почти склепали. А поскольку начинали они намного раньше, чем киношники, то и сюжет игры получится немного другим, чем в фильме. Слово «приквел» сейчас в моде не только у фанатов *«Звездных войн»*. Новая игра про Терминатора расскажет о времени, когда корпорация Skynet только-только изобрела первого человекоподобного робота. Противостоящее корпорации объединение под руководством Джона Коннора собирается остановить эти разработки. А поскольку сделать это по-хорошему не получается, то начинаются разборки, в которых посчастливится поучаствовать герою игры...

Вообще, говорить о том, что что-то чему-то предшествует в историях с путешествиями во времени и пространстве, не очень разумно. Тем более что в «Dawn of Fate» на это не хватит времени. Главное — набраться патронов и взять в зубы охапку C4. Но не надейтесь, что сможете побегать за Арни. Ни одного Шварценеггера (известного также как T-800) в игре не обнаружено. Максимум, на который можно рассчитывать,— это девушка Катерина и Джон Коннор с папашей, известным наемником и путешественником во времени по имени Кайл (если помните, он сыграл одну из главных ролей в первой части фильма). Управляя этими персонажами, можно будет поупражняться не только в отстреливании частей тел всяческих роботов, но и в рукопашном бою. Невероятно, но факт: хороший удар ногой по алюминиевой башке киборга может нанести больший ущерб, чем очередь из гранатомета. Вот она, сила восточных единоборств!



А теперь — о приятном. Похоже, что версия игры для хваленого Xbox не будет выглядеть намного лучше, чем плейстейшновская. А вам предлагаю делать ставки: насколько появление почти лицензионной версии игры *Terminator: Dawn of Fate* опередит появление почти лицензионной версии фильма *Terminator 3: Rise of the Machines*? Или, может, к тому времени как эти продукты придут на Украину, у нас уже все будет лицензионным, даже дырки от бубликов?

Игорь Предко



Название: Vexx
Платформа: PS2, Xbox, GC
Разработчик: Acclaim
Издатель: Acclaim
Жанр: adventure
Дата выхода: сентябрь 2002 года

Крекс, пекс, Vexx



Сами авторы пишут о нем так: «дерзкий, дикий, наглый, непредсказуемый, мстительный... сначала действует, а потом думает». Вы, наверное, подумали: что за странная манера, начинать описание игры с отрицательных героев. Фигушки! Я говорил о главном (а значит — положительном) персонаже игры **Vexx**. Зовут его, как это ни банально, тоже Vexx. Захотелось людям новых консольных героев. Но не сюсюкающих добряков, а таких вот неуравновешенных отморозков. Об одном чуде — девочке Кате с огромным молотком — мы уже недавно писали. Теперь очередь чуда номер два мужского пола.

Интересно, что, пока читаешь предысторию, не закрадется даже подозрения о каких-либо отклонениях. Жилабыла мирная деревня (или планета, всего не упомнишь). Слушали попсу, взращивали



злаки, играли в бадминтон. Но потом их тупо завоевали. Предводителем завоевателей был *Dark Yabu* (надо же такое имя придумать). Он загнал всех жителей в пещеры и заставил работать от рассвета до заката и наоборот. Кто-то (в том числе и дедушка Vexx'а) попытался сопротивляться. Расправа последовала незамедлительно. Дедушка умирает, молодой герой собирается мстить. Но, реально взвесив свои силы, видит, что со злым волшебником (a Dark Yabu, естественно, еще и колдун) ему не совладать. Но в этот момент судьба поворачивается к герою передом. Он находит древ-

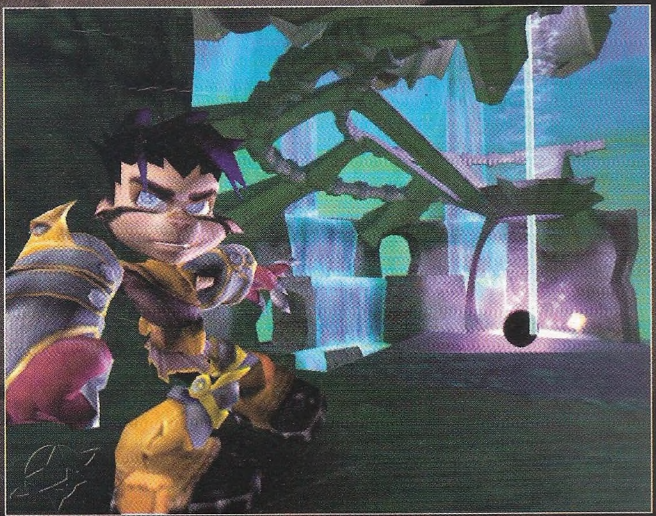


ний артефакт (даже платформеры в наше время не могут обойтись без этих прааативных артефактов). Это не специальное ситечко для чая и даже не амулет из лягушачьих лапок, а *волшебные перчатки*. На них приклеены когти. Улавливаете направление геймплея? Лазанье по стенам, взгромождение на здания и т. д.

Вооруженный и очень опасный Vexx решает повоевать, но тут — оппа! —соперник со всем населением деревни скрывается в неизвестном направлении. Путь в неизвестное направление лежит, естественно, через портал. Для того чтобы портал заработал, нужно кое-что собрать. Ну и пошлопоехало... Флажки, сердечки, боссы... Все кажется обыденным, пока не посмотришь на скриншоты. На них маленький агрессивный мальчуган с непропорциональным телом бегает по каким-то непонятным локациям. Реализмом на уровнях и не пахнет. Внутренности пианино, летающие в небе запчасти от часов, средневековые замки с гипертрофированно большой мебелью, ледяные пещеры. О какой-то, хотя бы минимальной, приближенности к реальности никто и не вспоминает. Единственное «жизненное» правило — смена дня и ночи. На игру это влияет порядочно. Некоторые квесты нельзя выполнить в «неправильное» время суток. А враги ночью становятся злее.

Выход игры — аккурат к началу нового учебного года. Еще одним учебником по сюрреализму больше.

Игорь Предко





Название: Штырлиц 3: Агент СССР
Разработчик: МагнаМедиа
Издатель: МагнаМедиа
Жанр: quest
Системные требования: P2 300, 32 Мб, 3D-видеокарта с 4 Мб



Оценка за героические подвиги: 8



Героические похождения





Вот и снова знаменитый советский шпион выполнил очередное задание правительства. Как это ни удивительно, но оно было все таким же сумасшедшим и полным патриотически-военного юмора, причем сюжет, как и полагается, раздобыли бредовейший. Я вам тут прохождение разработал, но вы же понимаете, чем грозит пользование плодами чужих мозгов и затяжных тыканий мышкой куда попало, чтобы хоть что-то срослось... Так что, если не боитесь ночного визита шестерых чекистов в кожаных плащах и изъятия журнала вместе с компактом **«Штырлиц 3»** (не исключено, что под шумок исчезнут все испеченные мамой рогалики) — пожалуйста, пользуйтесь.

Эх, на площади, на Красной...

Варварски сдираем с Мавзолея *плакат* (я потом себя так винил, так винил...). Направляемся в Музей. На столе у Историка берем *книгу*. Двигаемся в Собор. Показываем Святому отцу Новый завет, после чего забираем его *кисточку*. Выходим из Собора. Показав Менту всеми любимую Кэт, забираем спавшие с него от напряжения *трусы*. Теперь дорога лежит в Мавзолей. Здесь на дедушке Ленине применяем кисточку. Теперь аккуратненько берем трусами *лампочку Ильича*. Передвигаемся в Музей. Если хотим получить *кружку* (а мы хотим — иначе ведь все застопорится), отдаем Историку лампочку. Теперь,

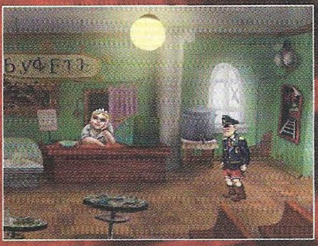


«окружившись», идем на Красную Площадь. Отдаем кружечку фрау Заурих, нуждающейся в таре, пьем *пиво*. Затем жестоко ее (не кружку, а фрау Заурих) пытаем. После троекратного показа плаката, фрау не выдерживает и закрывает лавку. Теперь идем к Пионеру. Даем неокрепшему детскому организму оставшееся пиво — организм вырубается. Толкаем урну и забираем выпавший оттуда *«бычок»* — вперед к Менту. Вручаем ему окурок — и получаем новую порцию приключений.

Жизнь вокзальная и вагонная

Вокзальные приключения начинаются с того, что мы трижды говорим с фрау Заурих, после чего получаем *мини-расписание*. Дальше — стандартные для подобных мест разговоры с Цыганкой. Потом — обязательное посещение захудалого вокзального Буфета. Идем на Перрон, а дальше — в Депо. Теперь 3 раза говорим с Ремонтером (кстати, здесь вообще почти все надо трижды делать). Берем *отвертку* и *гаечный ключ*. Идем на Перрон. Снова беседуем (угадайте, сколько раз?) с мужиком. Тычем отвертку в открывшуюся панель и выставляем на часах 15:00.

Направляемся в Буфет. После разговора с Продавщицей чиним гаечным ключом холодильник, за что нас осчастливливают *пирожком*. (Кстати, по словам разработчиков, здесь у некоторых игроков может происходить глюк, но у меня, к счастью, ничего такого не случилось. Тот же, кто обнаружит сию пакость, может скачать с сайта *www.magnamedia.ru* патч.) Теперь — к Цыганке. Отдайте ей, ради бога, этот пирожок. Берем *гайку* и *газету*. Вперед в Депо. Отдаем гайку Ремонтеру и идем на Перрон. Выставляем часы на 17:35, идем в Диспетчерскую. Разго-

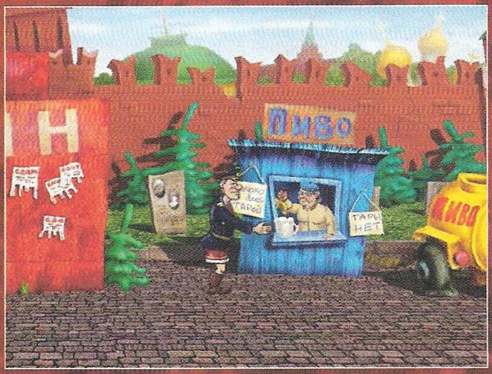


вариваем с Диспетчером — теперь уже 2 раза. Обмахнув его газеткой, отправляемся в Депо. Идем на Перрон и проходим в Электричку.

После выхода в Тамбур желательно слазить в щиток, где и обнаруживаем *масленку*. Возвращаемся в салон вагона и используем масленку на Инвалиде, за что получаем *мороженое*, каковое отдаем фрау Заурих. Зверски бросаем на полку сумку с котенком. Показываем характер и отбираем у Интеллигента *атлас*. Уходим в Кабину машиниста. Говорим (трижды!!!) с Роботом и применяем на него атлас. Теперь — снова говорим с машиной.

Отправляемся в Тамбур. Беседуем «за жизнь» с далеко не трезвым человеком и используем *бутылку*, врученную Алка-








шом, на дверь. На задней площадке дважды заговариваем с Неуловимым мстителем. Теперь берем *пистолет* и твердою рукою матерого разведчика стреляем в голову Атамана. Опять говорим с Мстителем и получаем *алмазы*.

Теперь к Роботу. Засыпав алмазы в масленку, применяем на нем эту байду. Выходим из Кабины машиниста. Вылив содержимое масленки в бутылку, добавляем туда же *кошачьей мочи*. Выходим в Тамбур и отдаем «ядренку» Алкашу. Дергаем стоп-кран…

Ми булі, булі на селі

В деревне Тутёркино первым делом посещаем Дом-музей Тутёркиной. Сняв со стены *портрет внучка*, показываем Деду. На стене берем *крысу* и снимаем *сломанные часы*. Больше здесь делать нечего.

Подойдя к Бане, используем на дверь крысу — вход открыт. Здесь берем *веник* и *тазик*, после чего выходим.

Набрав под трибуной *муравьев* в тазик, смело заходим в Клуб. Здесь же беседуем с Иваном-дураком (снова три раза). Выйдя из Отделения, идем к Избе Василисы. У входа подбираем *бумажный пакет* и засовываем в него часы. Через дверь говорим с Василисой (скажите мне — сколько раз? ☺).

Идем в Клуб. Положив на сиденье пакет с часами, быстренько сваливаем. В Отделении берем *ксиву* со стола Начальника. Поговорив трижды с Иваном, со слезами на глазах отдаем ему Кэт, за что получаем *ключ* от Избы Василисы. Идем к Василисе и разговариваем с ней. Теперь — GO! GO! GO! — к Птицефабрике.

Возле Птицефабрики снимаем с забора *пилу*. Теперь пройдемте в Отделение. Распиливаем клетку с гусем и забираем с пола Василисино *счастье*. Идем и отдаем его Василисе, после чего опять говорим с ней. Берем со стола *зажигалку* и идем к Птицефабрике. Применяем на вход *шапку-невидимку*. Внутри дважды разговариваем с Инопланетянином. Берем его *яйцо* и заходим в Инкубатор. Тычем муравьев в Заурих и подбираем ее *яйцо*. Кладем гуманоидное яйцо в инкубаторное гнездо — теперь придется его высиживать.

После «отсидки» идем в Отделение и показываем яйцо Заурих Менту. Используем яйцо на двери камеры. Выходим на улицу и сразу же возвращаемся. Разговариваем с Фантомасом и с Участковым. И опять (трижды) — с Заурих.

Заходим в Дом-музей Тутёркиной и разговариваем с Дедушкой. Направляемся к Птицефабрике. Сложив на земле все бумаженции, поджигаем это дело — и гори оно синим пламенем… А вы, товарищ Штырлиц, пройдите — прослушаете следующее задание…

Родине отслужил
Юрий Гладкий

Название: Global Operation
Разработчик: Barking Dog Studios
Издатель: EA/Crave Entertainment
Жанр: Team FPS
Системные требования (мин.): P2 460, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб



Оценка:	9
Графика:	10
Звук:	9
Геймплей:	9
Управление:	9

Глобальная операция «Counter-Strike ликвидация»

Идеи становятся силой, когда они овладевают массами.
В.И. Ленин

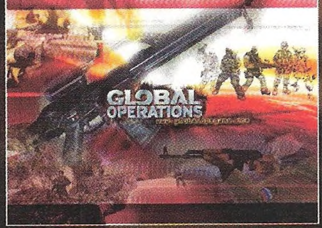


Как известно, убедить общественность сменить что-то, к чему она привыкла и чем живет,— дело весьма и весьма нелегкое. А в отношении играющей братии так и вообще очень сложно выполнимое. Для этого нужно либо придумать что-то ультрановое и супернавороченное, либо до предела проапгрейдить существующие игры. Основная масса разработчиков предпочитает второй прием — и, как правило, не слишком успешно. Возьмем всем известную CS. Разве могли тогда разработчики рассчитывать на столь глобальную «оклубатизацию» игры; на то, что она будет пользоваться такой массовой популярностью и станет командной игрой № 1 в мире; на то, что CS будет представлена как дисциплина в чемпионатах мира по киберспорту?

Но хотелось бы все-таки поговорить не о самой игре и ее успехе, а о тех, кто решил сменить «Царя горы» (или, по крайней мере, пытаться это сделать) — о создателях нового командного шутера **Global Operation**.

Ребята из «Barking Dog Studios» — видимо, выпив нехило пивка, поиграв пару дней в CS и побив друг друга для достижения нужной степени озлобленности по мордам — подорвались и с уверенными криками «А мы и лучше сможем!» взялись за руки и принялись за разработку. Прошло время, подбадриваемое рекламными слоганами о том, что грядет переворот, что земля будет заново переделена между контртеррористами и тэриками,— и вот результат...

Сюжет, если это слово здесь уместно и кому-то интересно, не уводит нас куда-то в дебри



Амазонки, а (вместе с добротной заставкой) оставляет в мире борьбы между добрым спецназом и злыми террористами.

Дальше — меню для выбора класса вашего «мясника». Если не считать недостатком отсутствие класса мага ☺, то набор юного пионэра-тимуровца вполне подходит для тяжелых сраженческих будней: *снайпер, пулеметчик, медик, взрыватель* и боец широкого профиля, или попросту *«коммандо»*.

Но не стоит слишком сушить голову над тем, кем же именно вы хотите быть,— это не так уж и важно (особенно после погибели ☺), потому что все различия стираются после выбора определенного вида оружия, которое зависит от класса персонажа. Но эта зависимость очень даже не злокачественная и пропадает после первой же стычки — когда вы можете подобрать оброненные противником трофеи.



Что касается курса доллара к оружию и снаряжению, то это, как и раньше, зависит от вашей игры на убийственно-финансовом рынке. Как и полагается, сначала надо затариться средствами оказания сопротивления угнетателям романтики и свободной жизни — поэтому заглядываем в *магазин*. Здесь немного переводим дыхание, сбившееся из-за количества предлагаемого набора weapons, которого в игре действительно очень много, и которое очень реалистично и эффектно реализовано. Есть множество оружия, уже встречавшегося нам в CS (тут же, конечно, и неизменный АК47). Кроме того: серьезный набор пистолетов, пистолетов-автоматов, автоматов, пулеметов и других полезных вещей, под которые можно запросто выделить статейку с подробным описанием и прилагающимися



фото (благо, об этом добре разработчики уже позаботились).

Ну, что же, после того как мы подобрали винтарь под цвет глаз (на остальное денег пока не хватает), можно рваться в бой.

Попав на «точку», сразу ощущаем странный паралич — то ли у нас штаны от страха очугунели, то ли это недобрая шутка разработчиков — но с места нам разрешают двинуться лишь по истечении 10 секунд. Смысла в та-



кой задержке мало, так как мы уже оснащены под завязку и пылаем желанием порвать всех на британский флаг. Единственное объяснение, которое приходит на ум, это желание разработчиков заставить нас ознакомиться с прилагающейся картой. Хорошо придумано — карта будущих событий должна помочь быстрее сориентироваться и некоторым образом облегчить выполнение задания. Жаль только, толку от этой карты на деле маловато получается…

Сорвавшись с места, начинаем все придирчиво сравнивать и анализировать. Во-первых, очень приятно и качественно проработаны модели персонажей; потеряли угловатость и приобрели живую анимацию черты лиц и контуры тел борцов за очистку окружающей среды. Дальше — очень эффектно (как я уже подмечал) смотрится оружие, в котором сразу узнаешь именно гранатомет, а не мелкокалиберный пистолетик. Сами же оружейные залпы и поливающие вас пулеметные очереди, за которыми часто ничего не видно, могут запросто выдавить скупую слезу счастья у заядлого специалиста по командным играм. Окружению и архитектуре разработчики тоже попытались придать реалистичности, что, кстати, в целом у них довольно неплохо получилось.

Но не будем зацикливаться на просмотре окружения — иначе рискуем получить шанс полюбоваться на лужу собственной крови после удачного «приветствия» противника… А если уж такая досадная штука и случится, то можно смело дождаться конца раунда… — оппа, нет, здесь такой номер не проходит. Во-первых, хотя бы потому, что раунд продолжается 15 минут (представляю сейчас сумасшедшие лица заядлых каунтерстрайковцев).





Но, как говорится, не так страшен черт, как его измеряют,— в GO после трагической кончины можно запросто вернуться на «базу» — и после очередной экипировки снова вступить в игру. Ну, и сразу же, конечно, с радостным криком и под жиденькие аплодисменты хочешь рвать в бой и дочищать оставшихся, но вот незадача — враги ведь тоже воскрешаются… Чтобы хоть как-то вас обрадовать, замечу, что у противни-



ков на восстановление уходит чуть больше времени — а то, представляете, каким адом была бы попытка прорваться на вражескую базу во время одной из миссий? Ну, что поделаешь — надо соблюдать игровой баланс, реализмЪ, понимашь. Жаль только — AI иногда так подводит, что аж выть хочется от их тупости, а ведь столько еще могли сделать…

Кстати, еще об одном важном игровом моменте, отличающем «Global Operation» от игры, название которой я уже устал повторять,— оружейный zoom. Теперь эта немаловажная фишка присутствует только у господ снайперов. Его активация стандартна, только теперь нельзя бегать с мини-автоматом и, немного приблизив картинку, поливать свинцом оппонентов, так как при движении zoom отключается — извольте засесть, откушать шоколада или грецких орехов для сосредоточения мозгов и ждать…

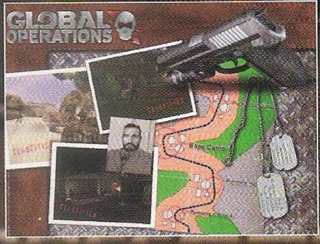
Ну, вот, собственно, и все основные моменты из жизни сингла. Конечно же, одиночка есть ничто в сравнении с мультиплеером — и миссии короткие, и скучно. Да вот только игра эта на одиночный вариант и не претендовала — это так, разминка. Все прелести игрового процесса в массовости, в игре против соперника-человека. Хотя и в этом плане CS, похоже, в очередной раз отстояла титул «Царя горы».

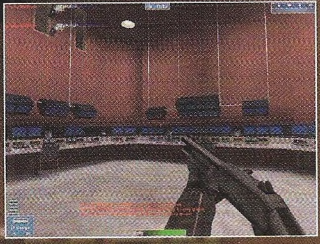
Что ж, видимо, не время еще свергать короля — хоть и стар он, но властвует…

Юрий Гладкий
aka Гладкий Юрий













Название: Freedom Force
Разработчик: Irrational Games
Издатель: Crave Ent. / EA
Жанр: tactical 3D RPG
Системные требования: P2 400, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб



Оценка:	11
Графика:	11
Звук:	11
Геймплей:	11
Управление:	9

Главное, ребята, в чем-то «супер» быть!

Ну, чего там у вас необычного? Здоровенное пузо? Невероятного размера волосы в носу? Или, может быть, вы способны мелодично хлопать ушами?

Что, нет? Ну, тогда вам просто настоятельно рекомендуется залезть в шкуру супергероя из **Freedom Force**, если уж захотелось всяких штук необычных…

Для начала — о том, кто есть кто. Ну, MEGA-дядь и ULTRA-теть, знакомых вам по комиксам, мультикам и фильмам, увидеть не доведется — и правильно, зачем разработчикам лишние деньги тратить на авторские права? Зато своих суперменов, приукрашенных по всем правилам комиксов разноцветными костюмчиками и кепочками, здесь хоть отбавляй — и ничего, что в них все равно много общего с нашими старыми знакомыми. При этом знакомство с некоторыми героями авторы вообще предоставляют нам в виде ярких анимационных комикс-шоу, полностью впихивая вас в атмосферу происходящего.

Так вот, центровым пацаном в игре является *Minute Man*, который еще недавно носил звание ученого-ядерщика, а после того как оказался в ненужное время в таком же месте, получает пулю, которая вместо смерти подарила ему суперсилу. В общем, этот парень приодевается в цветастый «комбинезон», достает где-то титановую трость и отправляется на поиски добра. Но, понятное дело, одному только



грибов больше достается, а вот зло мочить как-то глупо в одиночку, поэтому-то нашему герою еще и помощь слепили. Представлена она здесь в таком виде: мачо-летун *El Diablo*; человек-банка-жестянка *Man-Bot*; *Alchemiss* — милая студентка-юрист, которая, вздремнув на паре, получает X-силу (видите, до чего сон на лекциях доводит!). Еще можно отметить *Ant*, который, соответствуя своему муравьиному имени, только и делает что лазит, таская на себе невероятных размеров грузы…

Конечно, раньше они были нормальными людьми и по утрам тоже ели мюсли, чтобы стать сильнее… Но когда получили силу-X… Короче — о *способностях* наших подопечных. Кстати их наделали столько, что хватило бы еще на парочку аддонов, а то и на цельную игру типа «Суперутконос спасает Вселенную». Потом, правда, причины наличия такой кучи «специй» становятся понятны — навороты нужны не только потому, что каждый герой должен быть сильным и красивым, а еще и потому, что, покупка оружия и экипировки (на манер стандартных РПГ) в FF исключается — остается лишь развитие навыков и перков. Но это не беда — сами убедитесь, что оружия и даром не надо, если вы можете прекрасно орудовать бронебойными кулаками, летать всем на зависть, швыряться во вражин файерболами, промывать мозги гипнозом, создавать клонов, подключать к разборкам коротковолновое излучение и практиковать еще целую кучу способностей.



А еще борцы за справедливость и бесплатный поп-корн обладают стартовыми характеристиками: *Сила, Скорость, Ловкость, Выносливость* и *Энергия*. Плюс к этому, героям принадлежат еще и определенные атрибуты, типа фаллаутовских перков (повышенная прыгучесть, морозоустойчивость и др.), которые в FF можно выбирать в любой момент. Приобретаются они после повышения уровня — когда вы получаете определенное количество *zCharacter Points*. А еще за выполнение каждой подмиссии и всего задания в целом дают *Prestige Points*. При этом все добрые действия (типа помощи нуждающимся в защите и общая аннигиляция городских гопников-супергероев) засчитывается вам «в плюс»; а если вдруг вздумалось покрошить домишки или устроить раздачу ничего не подозревающим прохожим — будьте добры уплатить штрафные.

Что касается боевой системы, то ее можно охарактеризовать так: «…зачем супергерою мозги, если у него здоровые и прокачанные «банки»?». Именно таким и представляется в FF бой, которому, собственно, и отведено основное игровое время. Даже если вы человек миролюбивый, все







равно придется зачищать округу, так как за нарушителя, пусть и за самого мелкого, дают различные поинтсы. Так что придется спрятать поглубже свою жалость и идти сдавать тушки поверженных в пункт приема и раздачи экспы.

Теперь — конкретно о воплощении драки. Скажу сразу — такого интерактивного и живого боя я еще не видел. Начнем с интеллектуальной



системы драки. По мнению авторов, голова персонажей, которыми вы играете, нужна им для того, чтобы ею есть — так как боевое поведение героев тяжким грузом целиком и полностью лежит на ваших плечах. В свою очередь, противники лихо пользуются компьютерными мозгами, хоть иногда это может быть лишь лобовое столкновение в попытке поставить вас на место. В результате получается просто невероятно реалистичное зрелище.

Думаю, нелишним будет заметить, что интерактивность в игре выше всяких похвал. Здесь разборки проходят по всем правилам супергероев. Для вправления мозгов используются не ножички и не пистолетики — это методы



детского сада. В FF можно вырвать фонарный столб и поразметать противников, можно одолжить на время у городского муниципалитета телефонную будку и понаблюдать потом, как низко она пошла, унося с собою пару-тройку верзил. Да и вообще, здесь все, что вы видите на экране, запросто может быть использовано для разборок. Один из самых стандартных вариантов: внизу стусовалось с пяток недругов, которые уже успели вооружиться фонарями, мирно стоящими такси и другими немаленькими средствами доказательства правоты; вы же, в свою очередь, запускаете своего «муравья» на крышу дома и молча сбрасываете на недругов бочечку сжиженого



азота... Ну, а дальше — полуразрушенный дом, разлетевшиеся на полквартала противники и вы, отброшенный взрывной волной, но довольный содеянным.

Кстати, я, кажется, еще не сказал, что в миссию разрешено брать до четырех персонажей, остальные же ожидают вашего возвращения на «базе», хотя после завершения задания тоже получают очки — правда, в меньших, нежели у главных действующих лиц, количествах. Что же касается стандартной «паузной» функции пробела в РПГ, то здесь она присутствует, но, кроме того, в FF есть еще и «Максовский» режим замедленного боя.

Вот и пришло время подводить итоги. Признаюсь, лично мне игра понравилась — и даже очень. В ней практически одни плюсы (в которые иногда, правда, все же влазят гадкие минусы): прекрасная тактическая боевая система (иногда тормозящая от компьютерного AI); яркая комиксная графика (иногда страдающая от дурацкого поведения камеры); глобальная интерактивность и, конечно же, отличный, сдобренный юмором игровой процесс, который оставляет лишь приятные впечатления.

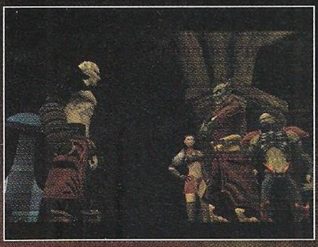
Юрий Гладкий





Название: Blood Omen 2
Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: action/adventure
Системные требования: P2 400, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб

Оценка:	10
Графика:	9
Звук:	10
Геймплей:	9
Управление:	10

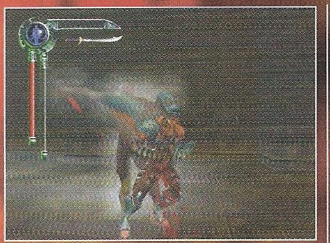


Очи красные

Кровушка — это хорошо, это жизнь! Это знают и хищники, и дети, и хирурги. Кто-то при виде крови теряет сознание, а кто-то без нее просто жить не может. В принципе, без «красненькой» практически все живые существа жить не могут, но некоторые еще ею и питаются — и издревле называются в народе вампирами…

Вот и снова нам подарили повествование об очередном любителе гемоглобина. Он уже известен игрокам в «Soul Reaver» (там нашего героя зовут Каин, и он является полной противоположностью тамошнему Разиэлю). Короче, в **Blood Omen 2** нам дают сторону Каина, а вот предысторию будете сами узнавать (или вы думаете, что я расскажу вам о том, что Каин должен будет вернуть силу, потерянную при битве с Лордом ордена Sarafan; что теперь он должен отомстить и стереть орден с лица земли и т. д.?).

Как известно, вампир, чтобы выжить, должен постоянно действовать зубами и подручными средствами, и для этого нужно хоть какое-нибудь пространство. В игре нам выдают в пользование город Meridian во всей красе и со всеми пристройками, нычками и закоулочками. Кстати, о красоте. Графика в игре не блещет шедевральностью — это связано, наверное, как с сильным преобладанием темных цветов и серых фонов (как никак, город-то у нас средневековый), так и с недоработанной графической моделью. Часто бывает, что враги плавненько вливаются в стены домов, дополняя своими телами общую архитектуру города… Да и сам Каин не прочь блеснуть иногда строительным талантом и без вашего разрешения побаловаться частичным проникновением частей тела и оружия в кирпичную кладку. Недостатком является также некоторая размытость очертаний предметов и действующих лиц.

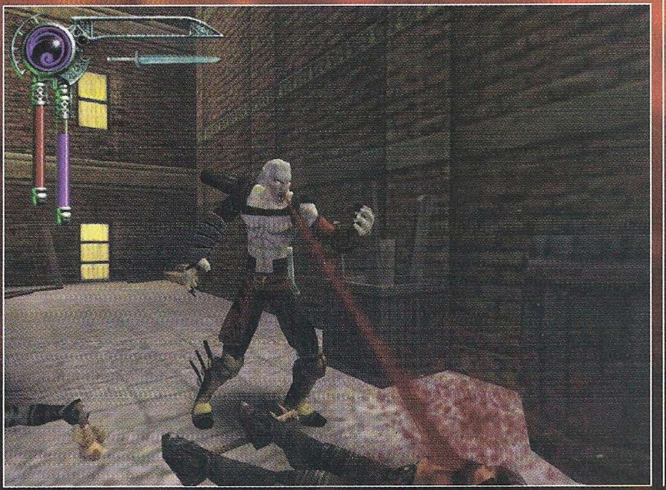


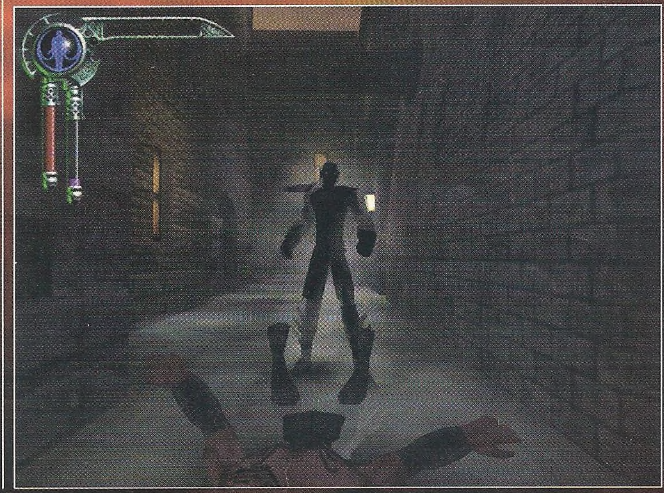


Ну, а теперь, как поступают с провинившимся щенком, надо бы и похвалить. Одобрению подлежат: внимание авторов к мелким деталям, а также их способность подать блюдо так, будто вам постоянно предлагают новый вид крема, хоть на самом деле вы уже двадцатый раз едите овсянку. Речь о том, что разработчики постоянно меняют интерьеры, не давая вам привыкнуть и пустить от скуки слюни. Так, шатание по улицам города успешно заменяется проникновением в какую-нибудь обширную трущобу, или исследованием завода, обставленного разными причиндалами, или изучением громадного каньона…

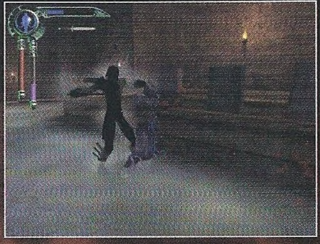
При этом с самых ранних уровней вас неизбежно кормят разношерстными монстрами, которые под занавес представлены Боссом. При этом физподготовка врагов со временем улучшается, и они, соответственно, становятся умнее и сильнее. Хотя в бою у монстровья наблюдается одна оплошность — они как бы и умеют атаковать и даже блокировать удары, но, будь их даже целая толпа, атакуют все равно по одному, не используя массовую силу, как завещал Ильич.

А теперь поговорим о том, как разработчики советуют пить кровь и что для этого







предлагают. Во-первых, они натыкали в вашего подопечного кучу приемов — из-за чего (несмотря на то что управление сделано довольно удобным) полностью реализовать ваши желания не всегда удается. Вот и получается, что для умерщвления врагов приходится удерживать с пяток клавиш (атака, блок, активация магии...). Что же касается питья крови, то этого здесь более чем хватает. Плюс к этому — выпив всю кровь, Каин мгновенно отправляет донора на покой. Важно также заметить, что процесс кровопития не только жизненно необходим для вампира, но еще и способствует увеличению характеристики «Lore». Суть этого показателя в том, что после предельного его заполнения у главного героя увеличивается максимальное количество очков жизни, что влечет за собой повышение живучести и выносливости в бою. Кстати, уровень жизни Каина также можно улучшать с помощью энергии из ящиков, предназначенных именно для этого дела.

Что касается боевой системы, то здесь вам предоставлено право пользоваться трехударным комбо, а также блоками от вражеских ударов. Кроме того, у вас будет возможность протыкать наличным оружием шею противника, притянув его предварительно к себе (и часто схлопотав за это из-за медленности такого процесса). Конечно же, арсенал оружия вполне соответствует Средневековью — топоры, мечи, дубинки, секиры и др. отлично идут в ход против различных потенциальных доноров. Хотя следует заметить, что оружие имеет свойство изнашиваться



от ударов и заблокированных выпадов, поэтому ждите неожиданной поломки вашей любимой секиры в самый захватывающий момент.

Но кроме этого наш Каин наделен и особенными способностями (как никак — главный герой), которые используются еще и для разгадывания головоломок. Здесь они называются *Dark Gift's* и выдаются после победы над одним из Боссов. Первой способностью является MIST, она используется в туманных местах, где Каин обретает временную невидимость, благодаря чему можно круто хряснуть по голове завтыкавшего или совершить убийство путем перерезания сонной артерии... Эта способность в некоторых случаях позволяет даже изменять истинное лицо. Дальше идут три различных суперудара: FURY, BERSERK, IMMOLATE. Последний является наиболее мощным и после заполнения определенного индикатора вырубает недруга по полной программе. Теперь о JUMP, назначение которого,

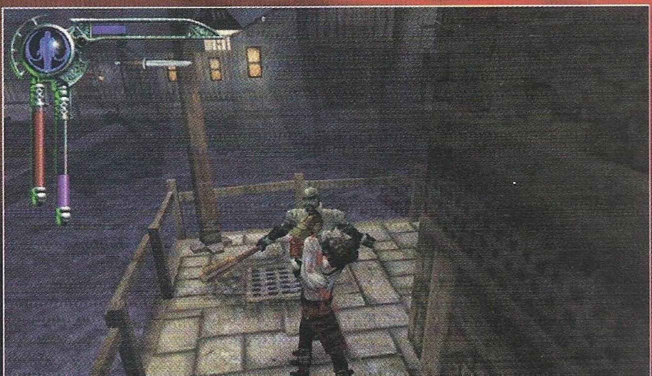


думаю, объяснять не нужно — вам не единожды придется сдавать нормы ГТО по прыжкам в длину через всякие ущелья и крыши домов. При этом прыжки сопровождаются известным вам режимом *slo-mo*. Способность CHARM дает Каину возможность приобретать вид неприметного гражданина, который может проникать в помещения, закрытые для вампира. Ну, и последняя способность — TELEKINESS — благодаря ей можно включать рубильники и переключатели, не приближаясь к ним. Кстати, здесь же замечу, что головоломок в BO2 очень много, и они очень разнообразны. Поначалу будут идти стандартные рубильник/дверь, но потом постепенно станут вводиться хитрые и интересные задачки — вплоть до перелета в прошлое, где вы должны будете восстановить мост, а точнее убрать ящик, который при падении и разрушит переход... Хотя, в целом, можно было вообще эти приевшиеся переключатели заменить на что-то более оригинальное.

Что касается мелких деталей игрового процесса, то можно выделить возможность сохраняться в любом месте и в любое время, хотя возврат происходит не в это самое место сохранения, а в точку разметки уровня (или попросту чекпоинт), которые расставлены здесь на удивление часто. Кроме того, наш Каин, оказывается, боится воды, которая действует на него подобно вулканической лаве, отправляя его черную душу в не менее темное место.

Короче, вампиропоклонники снова предоставили нам довольно неплохую историю о настоящем мрачном, сильном и стильном острозубом парне по профессии вампир и с именем Каин. Хоть, может, иногда эта история и попахивает недостоверностью и недоделанностью, но, несмотря на это, общая оценка игры — хорошо.

Острозубый
Юрий Гладкий




Название: The Sims Vacation
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Жанр: симулятор жизни
Системные требования: P 500, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб

Оценка:	
Графика:	8
Звук:	8
Геймплей:	9
Управление:	9

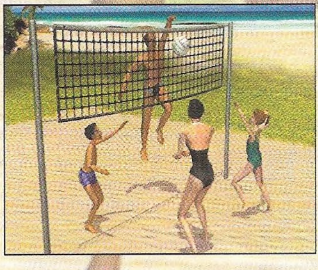
Отдых по СИМ'еновски

Вот и пришло в самую обычную сим-семейку время отдыха. После того как отец семейства — Макар Лукич — три недели без продыху отпахал в ветлечебнице, делая пересадки хвостов, руководство сего предприятия решило выдать всему семейству труженика путевки на отдых. Недолго думая и собрав самые необходимые для первого путешествия вещи (которыми семейство посчитало сани модели начала XX столетия; телогрейку, выданную Макару во время его практики в Сибири, в течение которой он изучал поведение медведей-шатунов, и др.), Лукич с женой Пелагеей, сыном Эдуардом и дочерью Сильвестрой отправились в Альпы.

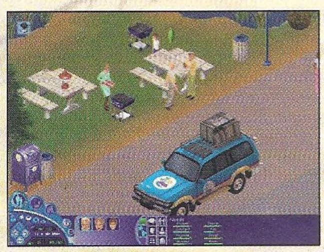
Получив в распоряжение номера в гостинице и вдоволь налюбовавшись достижениями гостиничного хозяйства в столь нетеплом месте, семья Семеновых собралась было поспать с дорожки — чтобы восстановить зеленые цвета на своих ромбиках, да только один не очень приятный случай помешал... Эдуард, который был странно неравнодушен к новой сантехнике, умудрился разобрать унитаз, после чего в номер хлынулал вода... Затопило чуть ли не половину нижнего этажа. Отмазавшись (типа это случилось по вине администрации отеля), Семеновы быстренько свалили на воздух.

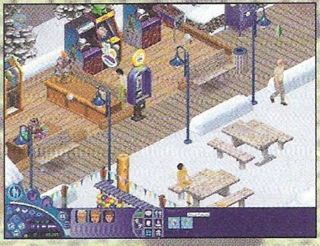
На улице, взяв напрокат горные лыжи, старшее поколение отправилось кататься, так





как Макар Лукич сболтнул сдуру, что в молодости был членом юниорской сборной по фристайлу. Младшие же пошли лепить снежных баб, число которых строго ограничивали рьяные служители курорта. Потом вся семья собралась пошвыряться снежками. Вскоре эта милая забава переросла в настоящую бойню, из которой победителем вышел Эдуард, нацепивший заранее прадедовы летные очки и танковый шлем. Кроме того, здорово досталось и вечно ноющему шляющемуся по курорту «снежному человеку», задача которого — приставать ко всем и портить цвет ромбика





своим нытьем, за что, собственно, мужественная Сильвестра и огрела йети по хребту доской для сноуборда. В общем, в такой вот атмосфере «морозный» отдых и закончился. Впереди Семеновых ждало солнце, лето, козинаки...

Прибыв на пляж, семейство, смело обнажив ладно скроенные тела, рвануло к морю, откуда сразу же было выперто по причине наличия в воде какой-то злокачественной парагвайской палочки.

Придя к неутешительному выводу, что покупаться на этот раз не удастся, Макар с Эдуардом решили потрясти булками и приколупались к играющим волейболистам. Сначала все шло даже нормально — если не считать, что от такого напряжения у Лукича лопнула резинка на плавках, из-за чего пришлось до захода солнца просидеть в песке, якобы строя песочные замки.

Под вечер Семеновы дружно пошли на ярмарку, где каж-





дый нашел себе занятие по душе: Эдуард, твердо решив стать снайпером, долго стрелял в тире, пока случайно не завалил владельца лавки); Сильвестра водила хороводы с какими-то борцами за свободу малазийских выхухолей; мать Пелагея, попав к гадалке, своими вопросами довела беднягу до истерики; а Лукич, у которого стырили кошелек с наличными, с горя просидел весь вечер в баре, рассуждая со случайным собутыльником о природе забастовок 1900-го года в Европе...

Собственно, на этом отдых далеко не закончился. Был еще и лес...

Здесь наша семейка отличилась установкой палатки за 48 часов. Кроме того, отправившись на сбор грибов, Эдуард начал подозрительно весело себя вести, путать буквы в словах — благодаря чему окружающие вовремя заподозрили отравление мухоморами. Да еще и семейная рыбалка закончилась тем, что Сильвестра заглотила крючок...

Кроме того, было еще много другого, о чем на людях говорить как-то не принято...

Наблюдающий за всеми этими извращениями
Юрий Гладкий

Название: 2002 FIFA World Cup
Издатель: EA
Разработчик: EA sports
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования: ???



Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	10
Звук:	9



Без лишних слов

Буквально через несколько дней начинается Чемпионат мира по футболу. Так что, думаю, если на этот раз обойдусь без предисловия, на меня никто не обидится. Короче говоря, поехали.

Графика

Первое, что нам показывают перед началом матча, это стадион. И именно с этого момента начинаешь понимать, какой огромный прорыв произошел по сравнению с «*FIFA 2002*».

Что мы видим после начала матча?

Лица футболистов выше всяких похвал. Виртуальные игроки как две капли воды похожи на своих прототипов. (Правда, надо сказать, что такой факт наблюдается далеко не во всех сборных.)

Радует также совершенно новая анимация игроков. Особенно заметны изменения в игре головой и в падениях. Теперь возможны разные варианты удара головой по мячу: например, игрок может направить снаряд в ворота просто кивком или же в прыжке — все зависит от высоты полета мяча. Вратаря тоже не обделили, и теперь он прыгает за мячом еще реалистичнее.

Трибуны с каждой версией «фифы» становятся все лучше и лучше. Теперь на них развеваются флаги команд; некоторые болельщики сидят с табличками, из которых складываются огромные фигуры или надписи. После гола с трибун летят блестки, ленточки и прочая дребедень.

Весьма значительные изменения претерпела камера. Теперь используется технология



«Airplay», которая позволяет поворачивать камеру вокруг футболистов, менять ракурс — и делать все это плавно.

Мяч и поле также выше всяких похвал. Единственное «но» — отсутствие в игре возможности смены погоды. Скорее всего, в Японии летом дожди не идут ☺.

Среди новшеств, коснувшихся геймплея, особо следует отметить:

- множество вариантов удара головой и падений;
- разные шкалы для силы удара, паса и навеса — чтобы не путаться в том, что ты сейчас собираешься сделать;
- прикольная фича — если стоять на месте и нажимать на «E», то игрок начнет набивать мяч и будет это делать, до тех пор, пока клавиша будет нажата;
- теперь в судью можно попасть мячом;
- удары слету, в одно касание, через себя, в падении и еще множество вариаций. Теперь все это доступно всего лишь при нажатии клавиши «D» — компьютер сам выберет, какой удар лучше применить;
- улучшилось управление стенкой: ее можно сдвигать, и игроки в ней могут даже подпрыгивать (при нажатии на клавишу «W»);
- нажатием кнопки «S» можно вытащить мяч, который укатывается в аут;
- у меня получилось забить животом;
- показываются повторы не только голов, но и некоторых опасных ударов по воротам.







К минусам можно отнести отсутствие режима тренировки и склонность мяча улетать с огромной скоростью неизвестно куда и зачем.

Звук

А вот здесь проблемы… Вместо заводной музыки, к которой мы с вами так привыкли, очумелые еашники впихнули в игру оркестр! Но зачем?! Ну, не футбольная это музыка. Да и команды выходят на поле не под самые приятные звуки. А комментаторы иногда выдают такие перлы, что кажется, будто они прошли курсы повышения квалификации на УТ-1. Правда, не все так плохо. Болельщики теперь действительно болеют — и именно за свою сборную! Например, если играет сборная Испании, то фаны будут петь именно по-испански, а на старонорвежском. Удары по мячу, свисток арбитра и крики игроков на поле тоже звучат отменно.

Радует диктор на стадионе! Японского я, правда, не знаю, но звучит весело.

В заключение следует сказать, что на сегодняшний день **2002 FIFA World Cup** — лучший футбольный симулятор изо всех когда-либо создававшихся. Мелочь вроде, а все-таки приятно.

Андрей Гайдут

Название: Die Hard: Nakatomi Plaza
Разработчик: Pirahna Bytes (http://www.piranha-bytes.com)
Издатель: Sierra (http://www.sierrastudios.com)
Жанр: FPS
Дата выхода: 25 апреля 2002 г.
Системные требования: P2-400, 64 Мб RAM, 16 Мб 3D-Card
Рекомендуемые требования: P3-700, 256 Мб RAM, 64 Мб 3D-Card



Последний герой

Продолжается успешная эксплуатация разработчиками компьютерных игрушек (на сей раз компанией Pirahna Bytes) симпатичного во всех отношениях имиджа рубахи-парня Джона Маклейна (John McClane) — нью-йоркского полицейского, расправляющегося со зловредными террористами там, куда его забрасывает судьба-злодейка. Выход двух частей *«Die Hard Trilogy»* (имеющих, кстати, весьма отдаленное отношение к киношной трилогии) показал, что образ этот очень даже привлекателен, и что всегда найдется кому подхватить выпавшее из рук товарищей знамя «крепкого орешка».

Особенность **Die Hard: Nakatomi Plaza** заключается в том, что игра от начала и до конца сделана по самому первому фильму «Die Hard» — сделана безо всяких увиливаний в сторону, да еще как сделана. Здесь нашли свое отражение все ключевые моменты фильма — от сбрасывания террориста на крышу полицейской машины Пауэлла, бега Маклейна босиком по стеклу, сброса взрывчатки в шахту лифта, взрывания полицейского броневичка и заканчивая игрой в прятки с полицейским вертолетом на крыше, прыжке оттуда же за секунду до взрыва на пожарном шланге, финальным вылетом Ганса Грубера в форточку и многим, многим другим. Кроме того, для сохранения хоть какой-то интриги — чтобы игра была интересна даже тем, кто знает все перипетии фильма наизусть — был добавлен целый ряд новых моментов, которых в кино вообще не было. Например, в гараже Маклейн помогает отстреливать террористов, нападающих на лимузин Оргайла, или же бегает и плавает(!) по коммуникационным подвалам небоскреба. К тому же никаких «побочных» ответвлений (вроде вождения авто или перебежек с видом от третьего лица) здесь нет — только сплошной и весьма качественный FPS, ничего более.

Для тех, кто не видел фильма, вкратце о сюжете. Джон Маклейн приезжает в Лос-Анджелес и посещает небоскреб корпорации «Накатоми» (там работает его жена Холли), где руководство корпорации устраивает рождественскую вечеринку. Все сотрудники давно разъехались по домам, и только высшие бонзы тусуются на 30-м этаже, отмечая праздники и похвальные достижения преуспевающей корпорации. В этот момент небоскреб захватывает банда террориста Ганса Грубера, их цель — завладеть ценными бумагами из хранилища. Единственной проблемой тщательно подготовившихся к операции головорезов становится простой, но отчаянный коп Маклейн, выбежавший драться без ботинок прямо из ванной и разогнавший в итоге поганой метлой всех зарвавшихся похитителей облигаций.

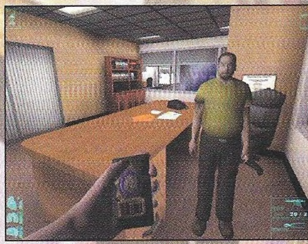
Авторам так здорово удалось перенести дух фильма в игру, что с самых первых минут ощущаешь себя буквально внутри фильма, то бишь полностью сливаешься с персоной того самого «крепкого орешка» Джона, на голову которого свалилось столько неприятностей сразу. Это достигается, в том числе, за счет выдержанной «атмосферности», впечатляюще реалистичных интерьеров небоскреба, который Маклейн исследует вдоль и поперек, а также многочисленных роликов «на движке», буквально дословно воспроизводящих фрагменты из фильма. Да еще, конечно же, за счет дежурных шуточек и колкостей самого Маклейна, как нельзя более кстати отражающих его текущее плачевное положение. В общем, более удачного FPS, созданного на основе фильма, я за последнее время не припоминаю. Наверное, именно из-за постоянного наблюдения за перипетиями сюжета (вроде бы и догадываешься, что должно произойти в следующий момент — но все равно умудряются удивлять) играть намного интереснее. Без этой изюминки шутер получился бы на уровне крепенького середнячка, но не более того.



Как и в фильме, путешествие Маклейна по небоскребу происходит по абсолютно непредсказуемому маршруту. То он забирается на крышу, чтобы обезвредить бомбы; то в поисках генераторов спускается в подвал; катается на крыше лифта; ползает по вентиляционным шахтам; бегает по лестничным проемам; разгоняет террористов — и в бассейне, и в японском садике, и в научно-исследовательских лабораториях, пресс-центрах, подсобках и на рабочих местах сотрудников. Попутно еще умудряется бороться при помощи огнетушителя с пожарами и вышибать захламленные проходы пожарным топориком.



Выглядит все это именно так, как и должно, то есть на твердую такую четверку с жирным плюсом. Иногда уровни настолько большие и протяженные (но при этом никогда не повторяющиеся — если, конечно, вас снова не забросит в те места, где вы уже побывали), что иногда не составляет большого труда запутаться в хитросплетении коридоров,



лестниц и дверей. Потом, кругом полно мебели и всяких декоративных финтифлюшек, на столах в кабинетах куча оргтехники, на стенах картины (часть из них — комические, попадаются и физиономии разработчиков), памятки и грамоты, ну и т. д. Кстати, если стрелять по папкам с документами, можно увидеть, как бумаги из них разлетаются в разные стороны. Еще физика порадовала тем, что при попадании стулья и лестницы разворачиваются или сдвигаются.



Правда, наличествует и целый ряд глюков. Например, иногда вы спокойно можете застрелить бандита через стекло, которое не получит при этом ни царапины. Порой можно «застрять» или «зацепиться» за стол или угол, и на выгребание из глючной зоны расходуется столь драгоценное время. Не радует и тот факт, что зеркала здесь вообще ничего не отражают. Видимо, чтобы мы не



смогли увидеть физиономию самого Маклейна, которого за всю игру так ни разу и не показали — даже в темном коридоре и со спины(!). Наверное, денег на отчисления Брюсу Уиллису в бюджете предусмотрено не было, и, чтобы потом не судиться, его решили вообще никак не изображать. Зато прорисовка прочих персонажей выше всяких похвал. Модель-



ки тел просто хорошие, а вот физиономии — действительно фотографического качества (скриншоты тому свидетельства), что позволяет без труда узнать основных фигурантов фильма, будь то главный террорист, жена Маклейна или упитанный патрульный Пауэлл.

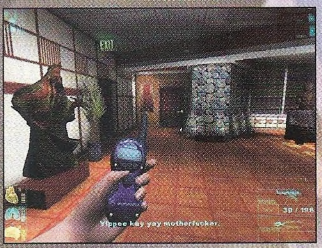
Поведение преступников довольно предсказуемо и вполне в духе современных шутеров, хотя повозиться с ними все же придется изрядно. Они приседают за бочками, умудряются стрелять из-за угла, убегают в соседние помещения. Самое обидное, что убивают здесь намного быстрее, чем в других FPS — всего-то с пары-тройки выстрелов, поэтому приходится основательно дорожить здоровьем. Восполнять же его можно, используя медикаменты (бинты, пузырьки) из аптечных шкафчиков, которые попадаются намного реже, чем хотелось бы. Помимо *здоровья*, среди показателей Маклейна можно заметить еще *моральный дух* и *усталость*. На практике это выливается в следующее — если вы долго будете бегать, то Джон начнет задыхаться, и скорость упадет раза в три, если не больше. Придется остановиться и перевести дух.

Приятно удивляют некоторые неожиданные моменты, разбавляющие обычные поиски дверей, рычагов и дежурные перестрелки с толпами террористов,— тут уж приходится проявить недюжинную ловкость, сноровку и сообразительность. Например, мне особо запомнился эпизод «борьбы с вентилятором», который нужно отключить, «перекусив» провод. Не помню, с какого раза мне это удалось (кусачки нужно использовать на определенное место, а при такой безумной тряске сразу фиг получится), но сам процесс был однозначно увлекательным. Прикольно было выводить из горящего коридора заложника-архитектора; валить водителя погрузчика за мгновение до того, как он впечатает вас в стену; отстреливаться от террористов на этажах, стоя на крыше поднимающегося лифта; бегать с пистолетом в одной руке и зажигалкой в другой по кромешной тьме, когда во всем здании отключили свет; потягаться в финальной перестрелке с Гансом. Поначалу я все не мог понять, почему это мне не удается грохнуть его прямо в хранилище, а потом вспомнил, что по сюжету он должен выпасть в окно, и изменил тактику. В результате Грубер, прикрываясь женой Маклейна, плавно дотопал до окошка, куда, как и положено, свалился.

Арсенал у Маклейна не так богат, как в целом ряде прочих стрелялок. Однако и того, что есть, вполне хватает, чтобы как следует намять бока обидчикам. Все оружие поделено на две группы и повешено, соответственно, на «единичку» и «двойку». В первую партию попали два автомата, переносной 7,62-миллиметровый тяжелый пулемет и автоматическая винтовка с оптическим прицелом. Во второй имеются пистолет, ослепительная граната (когда первый раз в меня такую бросили, весь экран действительно на несколько секунд залило ослепительно белым светом — поди разберись, в кого стрелять и куда бежать) и кусачки, к оружию никаким боком не относящиеся.

Прорисовка оружия (впрочем, как и его «голос») особых нареканий не вызывают. Да, это, конечно, не «*Half-Life*», но нечто близкое. Кстати, стреляет Маклейн всегда с левой руки, что поначалу несколько непривычно, но постепенно както приноравливаешься.

Кроме того, иногда приходится пользоваться уже упоминавшимися выше огнетушителем и топориком, полицейским значком (для предъявления его заложникам), зажигалкой и рацией, стащенной у террористов. Правда, рация здесь используется без вашего участия — только в те моменты, когда этого требует сюжет. Все попытки включить ее по свое-



му усмотрению закончились неудачей.

В итоге новая встреча с простым американским парнем Джоном Маклейном безусловно порадует поклонников FPS, которым после выхода «*Jedi Knight II: Jedi Outcast*» и бета-версии второй «*Soldier of Fortune*» и припомнить-то особо нечего. Красивая и детализированная графика, классический геймплей без реверансов в сторону новых идей (что в данном случае только на пользу), адреналиновые перестрелки с тучами бандитов и, конечно же, приятное узнавание во всем происходящем событий хитового фильма, главным и полноправным участником которых вы становитесь,— все это позволяет с уверенностью утверждать, что игрушка просто обречена на теплый прием. Единственный серьезный недостаток — отсутствие мультиплейера, что определенно не обрадует поклонников сетевых разборок. В общем, какую именно строчку в хит-парадах проданных копий займет «Die Hard: Nakatomi Plaza», покажет время, но в том, что это будет место в первой десятке, лично я не сомневаюсь.

IGROK

Название: Grandia 2
Разработчик: Game Arts
Издатель: Ubi Soft
Жанр: RPG
Системные требования: P2-400, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб

Оценка:	9
Графика:	8
Звук:	7
Геймплей:	12
Управление:	10



Красота, но только по-японски

Мир прекрасен для человека, который точно знает, чего хочет от жизни

Наиболее счастливы мы тогда, когда стремимся к достижению цели. Достигнув ее, обычно ставим перед собой следующую — как правило, более крупную — и так далее. Это разочарование, охватывающее человека после достижения цели и длящееся до первого шага к следующей вершине, Клемент Стоун называл *вдохновляющей неудовлетворенностью* (или неудовлетворенным вдохновением). Поэтому, когда нами овладевает это ноющее чувство, самое время возобновлять действия!

Самое сложное в игровом мире — это, пожалуй, сделать второй шаг. Ведь, когда игра сделана, призы получены, а публика требует продолжения, создатели игр начинают задумываться — а что им дальше-то показать? Чего они теперь от нас хотят?

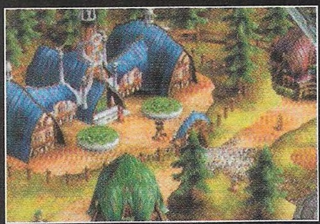
Ох, доля, моя ты доля...

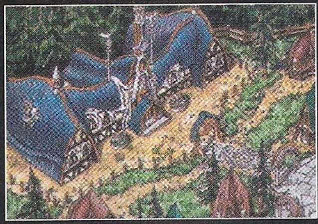
То, что у жителей небольшого государства, вечно претендующего на Курильские острова, судьбу компании-производителя игры (да и целой игровой платформы) зачастую определяет именно наличие крутых ролевушек, известно давно. Ведь задача любой игровой консоли —насыщение ее базы качественными ролевыми играми. Тут-то и начинаются бессонные ночи, плавно перетекающие в крупномасштабное издевательство над компьютерами. Плюс ко всему прочему, создание по-настоящему качественных RPG обычно отнимает у разработчиков намного больше времени, нежели создание того же шутера или гонки. И если у Sony всегда в рукаве козырный туз *«Final Fantasy»*, а у Sega на ее Dreamcast хитовыми RPG были *«Shining Force»*, *«Sakura Taisen»*, *«Panzer Dragoon Saga»* и, конечно же, *«Grandia»*, то рынок RPG-развлечений на PC заполнен далеко не до конца.

Но как же *Дьябло*, *Арканум* и еще чертова дюжина супер-игр на PC? Да, не скрою, хиты были, есть и будут. Но давайте вспомним, сколько приходилось их ждать? Сколько пустых обещаний разрабочиков выслушивать? И чем все это для нас с вами заканчивалось?..

Да и сколько хитовых RPG в трехмерном формате вы знаете — точнее, играли ли вы в них? И безо всяких там супер-пупер-3D-акселераторов и с гигаграммами оперативной памяти на борту вашего P4. Тяжело вспомнить? То-то же.

Ну, ладно, хватит о грустном. Не хочу показаться поклонникам RPG всех мастей назойливым, но все же напомню, что *«Grandia»* была выпущена для Sega Saturn и, что самое интересное, предназначалась только для Японии. Причина такой несправедливости по отношению к англоязычным ценителям жанра заключалась, скорее всего, в проявившихся в те годы симптомах неизбежности отхода сеговской приставки в мир иной. Но, как говорится, прогресс на месте не стоит, а желание иметь под ногами надежную и более жизнеспособную платформу заставило разработчиков объединить процесс локализации и портировать гарантированный хит в формат PlayStation. Поэтому известие о готовящемся сиквеле не стало сенсацией. И никто не сомневался, что игру вновь сделают сначала для сеговской Dreamcast, а уж потом для PlayStation. Отгремев фанфарами англоязычной презентации, **Grandia 2** стала назойливо поглядывать на черную коробочку с манящей надписью PS2. И, как только Dreamcast отдала богу душу, «Grandia 2», с легкостью потеснив знаменитую «Final Fantasy», заняла место на скамеечке хитов этого жанра. Причем, как и следовало ожидать, настоящее испытание на прочность пришлось именно на вторую серию ставшей уже знаменитой игры. Ну, а дальше больше. Призы, овации, первые места в хит-парадах. Все, что только может получить игра такого масштаба.





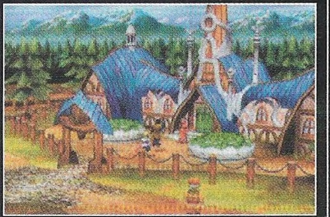
А все же — в чем сила, брат?

А сила, брат, в деньгах. Видно, эта же мысль пришла в голову команде Game Arts. И спросили они игровую PC-общественность: «А не хотите ли увидеть нашу «Grandia 2» у себя на компьютерах?». «Хотим!»,— гордо ответила толпа тяжело дышащих и грозно смотрящих контеров и квакеров. Ну, вот и получайте, что заказывали!





Если попытаться словами описать чувства, которые испытываешь после нескольких дней, проведенных за игрой в «Grandia 2», то лучшим определением будет «Класс!!!». А если еще и немного оглянуться назад, то первую «Grandia» смело можно приводить в качестве примера того, как делаются японские RPG. Ведь в таких



играх есть все — прорывная графика, отменная боевая система, продуманный сюжет. И вот, умостившись теперь и на PS2, и на PC, «Grandia 2», следуя канонам игровой специфики RPG, должна была измениться. Но, что самое поразительное, этого так и не произошло. Ведь перед этой игрой открывались необъятные просторы системных ресурсов обоих игровых платформ. Просто игра сделана так, как сегодня уже никто не делает. И в этом ее изюминка.

Любовь, Война и Юмор

Детским примитивизмом сегодня никого не удивишь, поэтому, почесав свои затылки, наши азиатские братья пришли к выводу: если не дети, то подростки. Почему они так решили, лично для меня остается загадкой. Но мысли о том, что у подростков совершенно другие проблемы, нежели у детей, меня посещала не раз. Следовательно, превратив главных



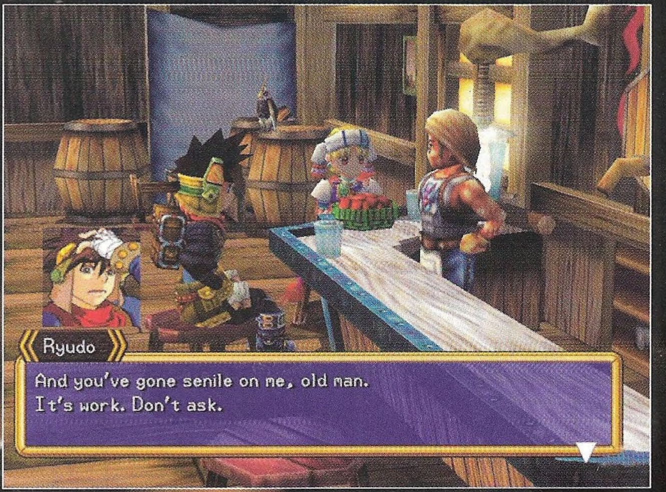


персонажей игры в полноценных (хотя местами и не состоявшихся) тинэйджеров, команда «Game Arts» открыла целый спектр новых возможностей для сценаристов. Но выбор такой возрастной группы ставит свои ограничения, не позволяющие кудесникам-сценаристам запихнуть в игру то количество юмора, которым славилась первая часть. Но, с другой стороны, у нас есть полноценная любовная линия, разбавленная религиозными тонкостями, вполне неглупыми злодеями и изощренным подходом к дизайну. Судя по имеющимся сведениям о тяжелой работе художников, работавших над «Grandia 2», (информацию, кстати, весьма нелегко было добыть у сотрудников Game Arts), можно сделать обнадеживающий вывод о том, что игра оставит далеко позади все нынешние попытки Square, не говоря уже о всяких там Namco или Sony. Судите



сами — каждая локация изначально была нарисована акварелью, к каждому зданию прилагалось огромное количество дизайнерских набросков в разных ракурсах. И когда гениальные умы программистов перенесли все это в полное 3D, то все мелкие и незначительные детали — статуи, деревья, фонари, дома и клумбы возле них — нисколечко не потеряли





той теплоты, которая свойственна картинам, рисованным вручную.

Люблю сюжет с «крутыми поворотами»...

Немного глуповатый и простой, на первый взгляд, сюжет несет весьма оригинальную смысловую нагрузку. Казалось бы, что может быть нового в извечной борьбе между Добром и Злом? Ведь это так просто — придумать какую-нибудь подлость, списать ее на деяния черных сил, после чего создать положительных и честных героев — и вперед к великой победе добра. Вот и все пирожки с повидлом. Но эта до банальности простая схватка добра и зла предстает перед нами в ином свете. Главный герой игры — наемник Рюдо (Ryudo) — вынужден бороться не только с могущественным Богом Тьмы Вальмаром (которого, между нами говоря, он имел в виду), но и с причудливой противоречивостью своей спутницы, которая, вдобавок ко всему, в самый неподходящий момент начинает страдать раздвоением личности. На протяжении практически всей игры герою приходится выбирать между двумя половинками напарницы: доброй и отзывчивой Еленой (Elena) и грубоватой, местами



дерзкой, но тоже не лишенной доброты Миленией (Millenia).

Немало хорошего «Grandia 2» предлагает и в плане игрового процесса. Отсутствие так называемых «левых битв» всегда было одним из немаловажных достоинств игр такого рода. В отличие от первой части, монстры не бросаются на вас, как только вы к ним подходите. Они патрулируют определенную территорию и, если нужно, могут погнаться за вами. Вдобавок появилась возможность подкрасться к ним внезапно, что в дальнейшем даст вам преимущество в битве. А за полученные в бою очки и монеты (их несколько видов), можно не только повысить характеристики, но и «купить» заклинания и спецприемы для дальнейшего перераспределения между персонажами.

Боевая система «Grandia 2» представляет собой модный ныне гибрид пошаговой стратегии и боев в реальном времени. Несмотря на то что ваши действия зависят от таймера, вы легко можете перемещать своих подопечных по полю боя, уменьшая тем самым шансы врага нанести вам сокрушительный удар.

И напоследок хочется добавить: «Grandia 2» — лучший пример по-настоящему качественной RPG, не только повторяющей предшественницу, но и имеющей улучшенную элементную базу. И в случае хорошей локализации (имеется в виду не только звуковое сопровождение, но и сам текст) игра станет жемчужиной коллекции любого поклонника ролевых игр.

Sova

Название: Soldier of Fortune-2: Double Helix
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Жанр: FPS
Системные требования: Pentium II 450 МГц или Athlon, Windows 98/ME/2000/XP, 128 Мб ОЗУ, 1,3 Гб на винчестере, плюс 140 Мб для swap-файла Windows, DirectX 8.0a (входит в комплект)

Оценка:	11
Графика:	11
Звук:	10
Геймплей:	11
Управление:	12

Двойной хеликс второго солдата-форчуна

Когда я был маленьким, то считал, что слово «Fortune» читается как «фортуне», а «Soldier» — как «солдиэр». Потом жизнь внесла свои коррективы, и я осознал, что слово «форчун» к ворчунам не имеет никакого отношения, а «солдже оф форчун» — это не смешное словосочетание, а определение, за которым скрывается полная опасностей суровая жизнь наемника...

Игра (*http://gamespot.com/gamespot/stories/previews/0,10869,2860448,00.html*) идет на двух дисках и требует, ни много ни мало, ровно половину вашего винчестера для инсталляции — требования такие. Ничего не поделаешь: дело в том что солдаты удачи (или попросту наемники) разбрасывают своих агентов и резидентов по всему винчестеру... *Шутка!* На самом деле игрушка вполне ничего по запросам: для инсталляции ей нужно что-то около гига на винте и куча памяти, а также хорошая видяха. Это просто набивший оскомину движок «*Quake III Arena*» (или, по-народному, третьей кваки), как всегда, показал чудеса пожирания оперативки и видеопямяти — я даже начинаю подозревать, что, если эта тенденция накручивания разных наворотов на старую добрую и неповоротливую кваку продлится еще пару месяцев, то апгрейда мне не избежать. Хотя при отключенных трилинейных фильтрациях и прочих трехмерных динамических туманных вертексах игра у меня очень бодренько шевелилась. Думаю, если хорошо поработать с настройками, то **SOF2** пойдет и на калькуляторе серии МК-51. Ну, да ладно, все это преходяще — лишь музыка вечна. Поговорим непосредственно об игре.







Инсталлированная игра предлагает пройти *single* — набор миссий, в течение которых традиционно придется побегать по кустам за бородатыми партизанскими гверильями в джунглях Колумбии; пошастать по пражским трущобам, избегая встреч с опасными типами, прекрасно владеющими русским языком; пробраться в секретную лабораторию на Камчатке; уничтожить террористов в швейцарском аэропорту; навести шороху в Гонконге и так далее. События в игре разворачиваются в период со 2-го мая 1989 года по конец 2002 года.

Джон Маллинс — наш герой — должен едва ли не в одиночку уничтожить террористическую группировку Prometheus и все ее филиалы, попутно освобождая хороших товарищей.

В режиме одного игрока можно побегать также и в случайно созданной миссии, где, в принципе, тоже приходится делать то, что полагается солдатами удачи: что-то взорвать, сбежать из тюрьмы, зачистить территорию или просто грохнуть мерзкого негодяя, перешедшего дорогу тем мерзким негодяям, которые платят самому солдату удачи. В многопользовательской сетевой игре традиционно нужно бегать по ограниченному загончику, отстреливая особо зарвавшихся типов из команды соперников. Короче, ничего необычного — типичный шутер от первого лица.

Из интересных особенностей стоит заметить, что команда Raven побила свой собственный рекорд и сделала в моделях солдат уже 36 зон поражения вместо 12. То есть, если я стреляю в ногу, то раненой окажется именно нога. Это несколько выделяет игру из ряда полудурковатых полушутеров, где попаданием в пятую точку запросто можно разнести башку, словно удачным хедшотом из снайперской винтовки.

Но много незалатанных дыр так и осталось незалатанными. Вот, например, представьте себе эдакого мачо-мена: прокуренный голос, привыкший только к шепоту в засаде; рожа — небритая и в шрамах; руки толщиной со средних размеров тополь; камуфляж, скрывающий кучу мышц; на голове — маска с прибором ночного видения. Короче, солдат удачи

















версии 2. Представили? Так вот, теперь представляем, что сверзился мой солдат удачи со стены (ну, не попал я на карниз) и шлепнулся прямо в маленький отгороженный заборчиком лужок. Так вот, этот самый бычара, перегрызающий колючую проволоку зубами, не смог перелезть через заборчик высотой в метра полтора!!!



Что поделаешь — сценарием не предусмотрено…

Скрипты в игре более или менее приближают ее к реальности — вражины-солдатики, сумасшедшие ученые и прочие персонажи стандартного шутера появляются в меру быстро и двигаются в меру верно — то есть строго за мной. Тип, который на Пражском вокзале передавал мне документы, не ушел, пока я не взял у него документы,— то есть все вроде бы верно. Вот только, когда этот тип стал со мной прощаться, я его тупо не выпустил, став на дороге,— и он еще долго прыгал вокруг меня, выражая собачью привязанность. Когда же я уступил дорогу, бедолага выбежал на улицу и встал возле закрытой двери, доверчиво глядя мне в глаза. Я вышел в дверь, из которой вошел, потом вернулся — мистический тип пропал…

Следы от повреждений в SOF2 остаются буквально на всем — начиная от деревянного стола, на котором появляют-



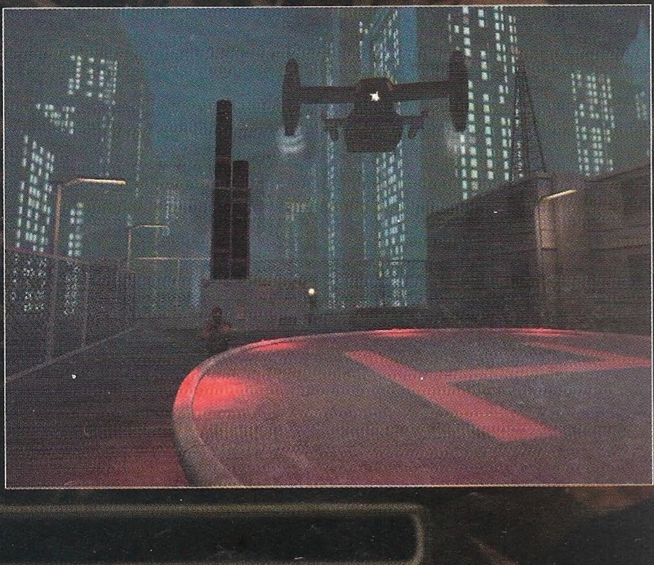
ся нормальные щепки, торчащие во все стороны, и заканчивая трупом партизана, над которым можно долго измываться, оставляя на отдельных частях тела отметины зубилом.

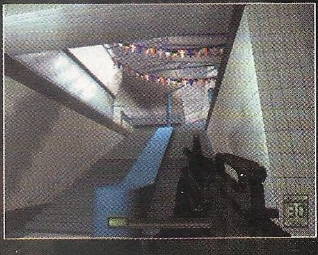
Что касается окружения, мира, в котором это все происходит (ambience, короче), то здесь есть и хорошие, и просто гунявые моменты. Приятно, что все можно поломать. Ну, или подпортить товарный вид — об отметинах я уже говорил. Аптечки и прочие боеприпасы выпадают из самых немыслимых мест — из ящиков и шкафов, которые можно открыть, взорвать или вскрыть отмычкой. Ну, в таком роде. Поле действий честно огорожено — те места, куда попасть нельзя, видно сразу. А те места, куда попасть можно, вполне доступны при наличии необходимых навыков. Расставленные в лесах ловушки, замаскированные засады, водопады, горы и прочие прелести — все это есть в игре.

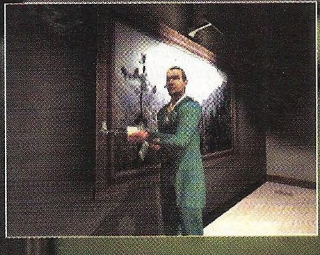
А вот пролажали создатели в некоторых типично квейковских заморочках, от которых никак не удается отвязаться. Тут вам и труп, проваливающийся в стену, и оружие, выпадающее из мертвых рук и пропадающее в той же стене. Или, например, если труп будет лежать возле двери, то первое же ее открытие/закрытие приведет к фонтанирующему кровью взрыву. К слову, выбрать уровень кровищи можно при инсталляции: можно выбрать отсутствие крови, присутствие ее или включение такого рода мерзопакостей через пароль.

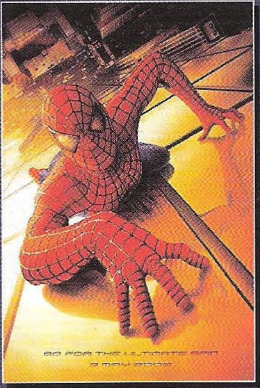
Что касается исторической правды или наличия хоть какой-то подоплеки, то тут, как всегда, у создателей не хватило находчивости. Идея такая: КГБ, о котором все уже успели забыть, оказывается, создал какую-то биологически активную пакость. Ну, или не создал, но по его вине она прорвалась в свет, поэтому игра и называется *Double Helix* (двойная спираль) — типа как у ДНК. Теперь наш солдат удачи должен найти и обезвредить всех злобных ученых, которые продолжают культивировать эту мутировавшую сибирскую язву, чуму и прочие прелести микробиологии в одном флаконе, а *хороших* ученых, которые могут это дело уничтожить, он должен освободить. Вот такая ерунда. Но это еще как-то похоже на правду. Менее правдоподобна, например, Прага — когда всего год назад я, находясь в полном рассудке, покинул ее, там звучала, по большей части, чешская речь. В игре же Прага образца 89-го года похожа на послевоенную Краснопупинскую исправительную колонию, украшенную колючей проволокой, кордонами и прочей ерундой. Местное же население резко перешло на русский язык… Портреты какого-то Мао Цзэдуна по всей гостинице «Прага» тоже странновато выглядят… Да, кстати, в мультиплеере есть карта «*Raven Offices*» — там можно побегать по офисам самой настоящей компании «Raven». Ну, и там на главном выходе стоит табличка… (Причем, заметьте, пейзаж сугубо зимний — с бабой снежной и прочими альпами.) Так вот, на табличке написано всего два слова: «ОСТОРОЖНО! ЗМЕИ!». Забавно.

Pagan Max









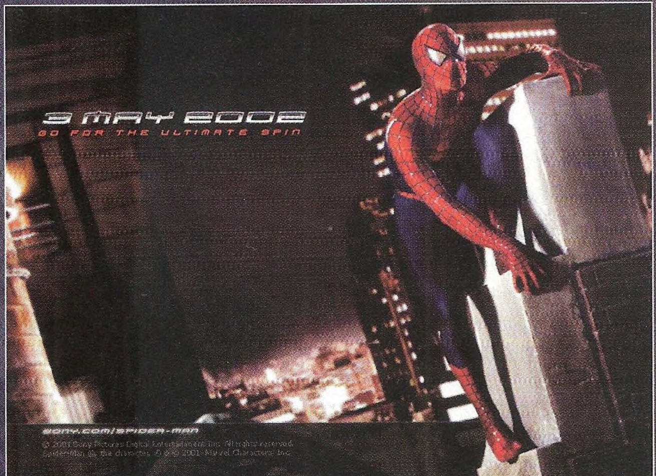
Название: Spider-Man: the Movie
Платформа: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
Разработчик: Treyarch
Издатель: Activision
Жанр: action



Еще один попкорновый супергерой

*«Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can»,
что в переводе значит:
«Человек-паук, человек-паук, неужели ты не глюк?»*

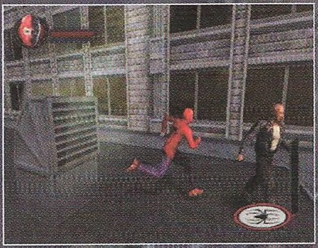
Я устал от рекламы фильма «Человек-паук». Не то чтобы ее было слишком много, но на мозги давит. Вот и мы решили не отставать и будем давить на ваши мозги информацией не только о фильме, но и о почти одноименной игре.



Питер Паркер — так зовут студента, который, попав на экскурсию, наряду со светлыми впечатлениями получает укус паука-мутанта. После чего студент обнаруживает в себе все повадки вышеуказанного насекомого. Он плюется паутиной, ползает по стенкам, иногда ест мух и даже откладывает яйца. Как любой уважающий себя супермен, он начинает жить двойной жизнью: это одновременно добросовестный работник газеты и доблестный борец со злом в красивом облегающем трико и плаще. Питер заводит (или, вернее сказать, пытается завести) девушку, за любовь которой борется, и парутройку заклятых врагов, также подвергшихся биологическим экспериментам или, как минимум, выкравших пятнадцать японских школьниц.

Главный злюк называется Зеленым гоблином. Он тоже пал жертвой научного эксперимента по искусственному увеличению собственного интеллекта…

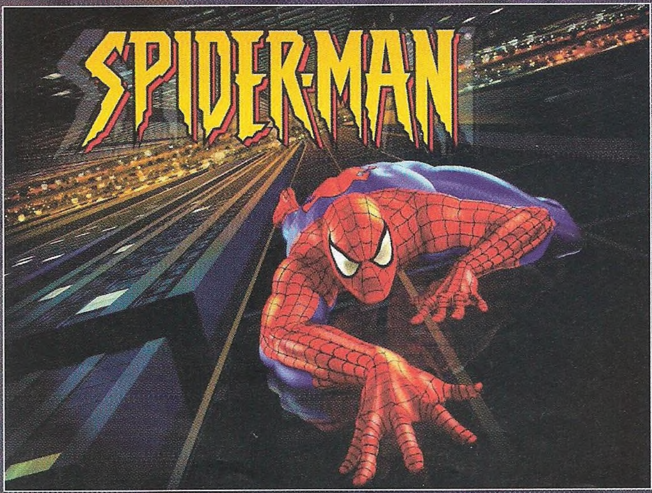
Вот такая старая история про Человека-паука. Эксплуатировали ее в комиксах, видеоиграх (об этом попозже), мультфильмах. Я уже не говорю о сопутствующих товарах (миллионах резиновых человечков-пауков и злых пластмассовых гоблинов). Основу придумали еще в 1962-м. И только к 2002 году созрел





полноценный полнометражный фильм про Питера Паркера и его друзей. Он созрел бы еще раньше, да вот после событий 11 сентября пришлось вырезать из фильма все, что касалось зданий Всемирного торгового центра в Нью-Йорке. Очевидно, вырезать пришлось очень много, потому что премьеру отложили до конца весны. Создатели фильма жалуются: самые классные моменты фильма происходили именно в районе разрушенных небоскребов. Надо же всем было куда-то карабкаться! Но политкорректность превыше всего — и мы никогда не увидим большую часть из того, на что были выброшены деньги в «Spider-Man».

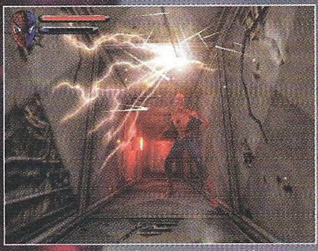
Иногда мне кажется, что каждый, кто участвовал в создании фильма «Spider-Man», если и не владелец «Оскара», то уж, по крайней мере, личность культовая. От сценариста «Парка Юрского периода», режиссера «Зловещих мертвецов» и дюжины известных актеров — вплоть до уборщицы, которая мыла полы еще в «Беверли Хиллс», и осветите-







ля из «Просто Марии». Получился идеальный фильм для просмотра в кинотеатре. Смысла мало, зато потом можно перед друзьями понты погонять: «И тут Человек-паук



его сожрал. Сожрал, ребята, век воли не видать!». Друзья скажут: «Вот это спецэффекты!». Потом они тоже сходят в кино и будут кому-то другому вешать лапшу про крутые спецэффекты.

Да, совсем забыл, новый Человек-паук — проект крупномасштабный. А значит, включает в себя и компьютерную игру по мотивам фильма (если уж зашибать бабки, то по всем фронтам!). «Activision» предусмотрительно выкупила все права на игрушки по мотивам Спайдермена — причем не только на существующих консолях, но и на тех, которые еще даже не появились. Sony может спать спокойно. У Спайдермена для PlayStation 3 уже есть издатель.

Об одной из «паучьих» игр мы уже писали («*Spider-Man 2 Enter: Electro*» для первой PlayStation). Сейчас игра **Spider-Man: the Movie** вышла на всех новых приставках и на компе. Создатели особо не изгалялись. Им-то и нужно было, чтобы игру купили по инерции



на фоне раскрутки фильма. Поэтому создали незамысловатый экшн. Игра очень приближена к фильму (даже на озвучку пригласили героев из кино). Плюс — сохраняет многое из предыдущих версий для PlayStation и DreamCast.

Позаимствовали как достоинства, так и недостатки. В числе последних — неудобная камера. Бедным геймерам придется очень постараться, чтобы посмотреть на экран под нужным углом. Зато, если это получится, у вас будут все шансы рассмотреть, что внешне «Spider-Man: the Movie» выглядит здорово. Особенно хорошо прорисованы герои (в том числе и негативные) и «уличные» уровни. А вот те этапы, которые происходят в зданиях, особым «умом и сообразительностью» не отличаются — примитивное собирание нужных для прохождения фишек. Визуально они тоже значительно проигрывают.

Много внимания уделено ближнему бою и, в частности, использованию в нем паутины (врагов, например, можно подвешивать к потолку в своеобразном гамаке из паутины). Собирая желтые иконки, игрок овладевает новыми приемами. Но использовать их не всегда удобно, поскольку хромает система управления. Еще один не слишком удачный ход —



это попытка использования шпионских элементов. Красться и прятаться в игре можно, но, увы, не всегда понятно, по каким законам это происходит. Например, игрок, находясь в тени, может оказаться более уязвимым, чем в случае, когда он ползет по хорошо просматриваемой со всех сторон стене. Уж проще путешествовать по открытым пространствам и, в случае чего, идти напролом. Ведь супергерои не ищут обходных путей!

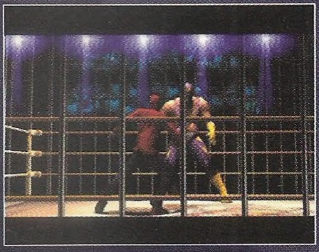
Но в целом игра интересная и красивая. Если компьютер мощный, можно хорошо провести за ней часок-другой.

...Закончив писать, я включил телевизор. После блока рекламы (догадайтесь, какой фильм рекламировали?) начали показ картины, в которой играл один из главных героев все того же злополучного фильма.

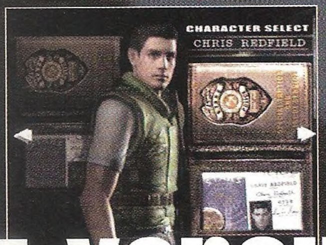
А ночью мне снились пауки...

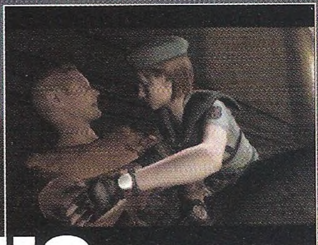
Игорь Предко






Название: Resident Evil
Платформа: GameCube
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: survival horror



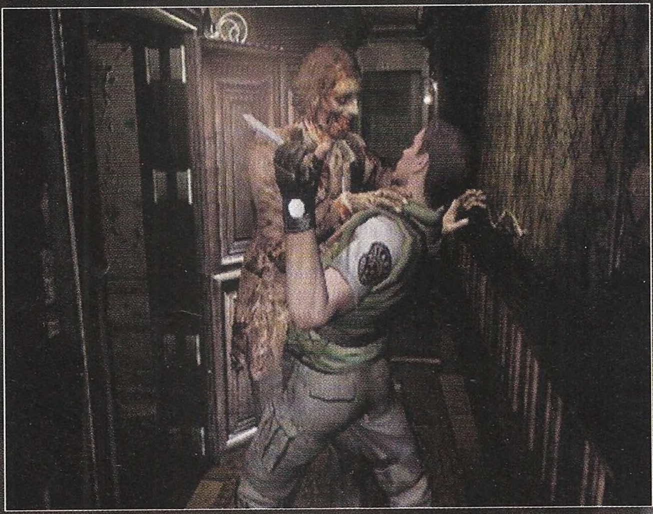


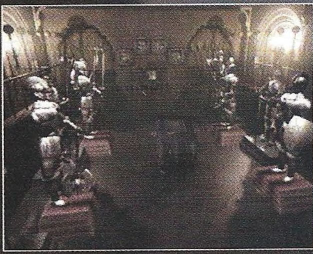
Наша песня хороша, начинай сначала

Сидели как-то боссы Нинтендо и думу думали. Скоро выход новой приставки GameCube, а кроме откровенно детских игрушек ничего на ней не предвидится. «И что теперь делать? Опять обзовут приставкой для малолеток!» — сокрушались боссы. И тут в какую-то светлую японскую голову пришла идея: «А давайте-ка возьмем уже раскрученную игрушку, но без всяких там цветочков и грибочков, и портируем ее на нашу приставку!». Сказано — сделано. На нинтендовской приставке появится весь «*Resident Evil*», включая новинки — игры под порядковыми номерами 0 и 4.

Но началось все... с начала. С той самой игры, которая дала старт жанру survival horror и которая называется просто и ненавязчиво: **Resident Evil**. Другое дело, что выход хоть десяти резидентов не смоет с GameCube клейма приставки «в коротких штанишках». Одним «Резидентом» приставку не вытянешь. Хотя... Очень хорошее получилось начало серии.

«Resident Evil» не просто перенесли на новую консоль, подкрасив и подклеив в нужных местах. Решили не отделываться «легким ремонтом», хотя уже одно это могло бы привлечь массу поклонников.





Создатели замахнулись на большее. Нет, конечно, сюжет перекраивать не стали — кто же на святое замахивается? Старый новый «Resident Evil» все так же посвящен бойцам из команды S.T.A.R.S. (Джил Валентайн и Крису Редфилду), которых превратности службы занесли в заселенную разнокалиберными монстрами фазенду. И опять виновата во всем корпорация «Амбрелла» со своим Т-вирусом.

Самое главное, что удалось сохранить в атмосфере игры,— постоянное ожидание того, что тебя скоро если и не пришибут, то уж припугнут неслабо.

Но изменений все-таки много. И не только внешних. Следует сказать, что в игре нет полного 3D. Бекграунды пререндеренные, но для них используется full-motion video (FMV) — техника, которой мы обязаны появлением динамического освещения и реалистичных теней. Вставки реального видео из плейстейшновской версии заменили на компьютерную анимацию. Теперь можно выбирать между двумя вариантами игры: слабые зомби и маленький мешочек для ношения разных полезных вещичек или, наоборот, сильные монстры и большое «инвентори». В последнем случае придется потруднее, поскольку враги теперь малехо поумнели и умеют уже не только шляться по комнатам в поисках человечины, но и освоили открытие дверей. Так что теперь звук поворота дверной ручки ничего хорошего, как правило, не сулит.

Ну, и наконец, в новом «Resident Evil» стало больше комнат и пазлов, которые в этих комнатах нужно разгадывать. Особенно впечатляет помещение с акулами. Узенький мостик — единственное спасение от хищных зубов. Другие «новинки»: играбельные лес и кладбище (как же без него ☺).

Да, раз уж заговорили о «Резидентах», не покупайте фильм «Обитель зла». Сделан вроде и «по мотивам», но слишком уж паршиво. Зря растратили 40 миллионов баксов — лучше бы еще одну игрушку придумали. Фильм не спасает даже присутствие Милы Йовович и то, что режиссером стал Пол Андерсон — человек, создавший «*Mortal Combat*».

Игорь Предко









Название: The Italian Job
Платформа: PSX
Разработчик: SCI
Издатель: Rockstar Games
Жанр: driving



Оценка:	8
Графика:	6
Геймплей:	9
Управление:	8
Звук:	9

Неудачное клонирование

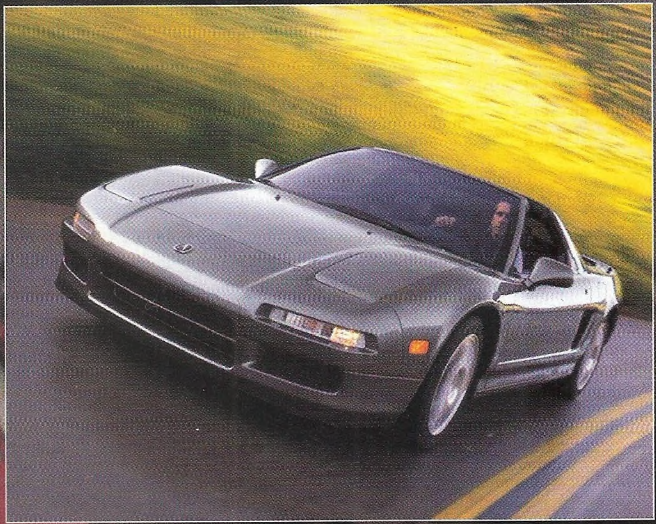
Говоря об игрушках для первой соньки, трудно не употребить словосочетание «одна из последних». Но для **The Italian Job** характерно не только это. Она еще и сделана по одноименному классическому фильму 1969 года. В кино парень по имени Чарли Крокер, не успев выйти из тюрьмы, решил кинуть правительство, а заодно и мафию, на четыре миллиона долларов. Сделано это было красиво и с неимоверным количеством автомобильных погонь. Естественно, что игра эксплуатирует именно эту часть сюжета. Задумывалось все «в лучших традициях фильма, *Driver'a 1-2* и немного *GTA*». Драйвинг с вкраплениями сюжета и выполнением некоторых заморочек. Вышло слабовато. Я не говорю о графике — вы и сами все видите, красотой игра не блещет. Но есть еще много недостатков. Например, слишком долгое время загрузок. Или отсутствие зеркала заднего вида, как, впрочем, и всякой возможности оглянуться. Как прикажете от погони уходить? Да и видов камеры можно было бы сделать побольше.











Но что-то я слишком углубился в критику. Игры на PSOne надо хвалить — хотя бы за то, что они вообще появляются ☺. Тем более что ничто человеческое «The Italian Job» не чуждо. Четырнадцать прикольных авто — от автобуса до внедорожника (новые авто появляются по мере прохождения уровней). Конек автомобильного парка — три мини-купера. Шестнадцать уровней, соответствующих развитию сюжета фильма (Лондон, Турин, Альпы). Несколько видов игры. Самый «просто-гениальный» из них — *free riding.* Катаешься без напряга, плюс получаешь много нужной информации (что где спрятано, за каким углом стоят гаишники и т. д.). Полиции, кстати, в игре много, и от нее приходиться скрываться. Делать это не очень трудно, хотя полицейские иногда «мухлюют», появляясь непонятно откуда.

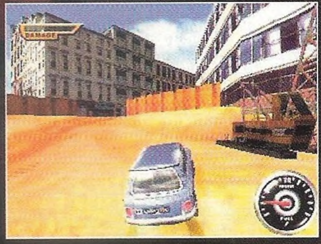
Еще можно поиграться на прохождение, на уничтожение препятствий (без садизма, людей сбивать не надо). Приятное впечатление оставила музыка в игре. Тем более что с ней хорошо сочетается шум полицейской сирены и визг покрышек.

Что-то бросает меня из крайности в крайность. Теперь вот начал хвалить эту неприкольную игру. А в том, что она неприкольная, можете не сомневаться. Новым «Драйвером» «The Italian Job» не стала. Если бы хоть в зрелищном отношении постарались — а так даже смотреть особо не на что. Чтобы сгладить визуальное впечатление, мы, как всегда, вставляем в статью скриншот-загадку, который вроде как совсем ни при чем. И, как всегда, угадавшие «слабое звено» получат великолепные призы.

Игорь Предко







Hero of The Game

Название: The Elder Scrolls III: Morrowind
Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Ubi Soft
Жанр: RPG
Системные требования (они не шутят ☺): P4 2 ГГц, 512 Мб RAM, GeForce 3/4



Оценка:	11
Графика:	12+
Звук:	11
Геймплей:	11
Управление:	11



Не родись красивой...

Мое первое путешествие в мир *Elder Scrolls* было очень недолгим, так как, установив игру на своем компе, который вот уже год как утратил приставку «супермощный», я смог полюбоваться лишь действом, которое иначе как «психоделический ускоренный показ фотографий» не назовешь. Но я не отчаялся, а, взяв пару банок пива и компакты, пошел якобы «в гости» к товарищу. Ну, увидев презент, он (со словами «здесь любая игра летать, как мой дед над Рейхстагом, будет!») сразу же пустил меня за свой PIII 700 (с 512 мозгами и GeForce 2 Ti). Видели бы вы его лицо — перекошенное от удивления и непонятки, с застывшим выражением "Че это за..." — после запуска игры со всеми максимальными параметрами.

Вот так, собственно, и началось мое путешествие в этот мир...

Как вы уже догадались, главное препятствие для массового внедрения CD с Морровиндом на наши полки — его непомерная требовательность. Но уж те, кому параметры тугости кошелька все же позволяют поставить эту игру на комп, смогут насладиться красотой такой силы, что, если бы человека, долгое время бывшего слепым, вылечить и первым делом показать ему на огромном экране природу из Морровинда, он запросто мог бы перепутать ее с пейзажем из реального мира. В плане графики здесь есть абсолютно все,



и даже чуточку больше. Вот уж действительно — создали игру, где графика с мозгами уносит вас в другой мир. Можно запросто побегать по утренней росе, мелкими каплями сияющей на раскинувшемся по всему видимому оком пространству; можно спрятаться от дождя и грома под развесистыми деревьями, которые от дуновения ветра начинают шелестеть всеми листиками; да и вообще можно вздремнуть прямо посреди случайно обнаруженной в лесу поляны с огромными грибами, замариновав которые можно было бы целый сезон кормить всю Виллариву с Виллабаджой.

Если же вы любитель более жестких пейзажей, то специально для вас — прогулки по мертвым землям, выжженным огнем и лавой и красиво расписанным мрачными трещинами; вылазки в утыканные сталактитами и сталагмитами пещеры со звонко падающими с потолка каплями; тревожащие каменное спокойствие мертвых городов подъемы на разрушенные крепости...

При этом везде сталкиваешься с разнообразнейшими персонажами — некоторые из них поражают размерами и располагают лишь к мирному общению, другие, наоборот,



раздражают своим техническим несовершенством (например, некоторой «квадратностью» и откровенно неудачной анимацией поведения).

А уж то, где приходится лазить,— это вообще тема для отдельной статьи. Уже одно только обилие городов и их шикарное архитектурное обрамление наводит на мысль, что разработчики теперь запросто могут подрабатывать прорабами.

И все бы нормально — да вот частенько после смены ландшафта нас ждет неминуемая и неутешительная подгрузка...

Теплых слов (хотя, опять же, с легким морозным налетом)

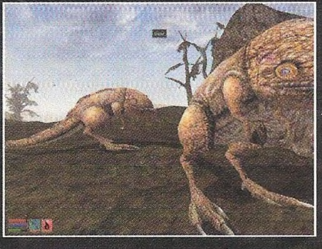


заслуживает и игровая озвучка. Все мелкие игровые сценки отработаны на высочайшем уровне, что позволяет игроку потерять чувство реальности и кожей почувствовать, как прямо за его спиной тихо посапывает какой-нибудь мило устроившийся на диване мертвячина.

Однако стоит отметить и досадную оплошность авторов по отношению к фоновой озвучке. Не то чтоб она была плохой — ее вовсе нет. Заходишь в какую-нибудь лавку — и такое ощущение, что там кого-то поминают, ведь кроме тишины нечего не слышно. Города, которые, казалось бы, должны кипеть жизнью и пол-





ниться гулом, ничем особо примечательным в плане звука тоже не радуют.

Так, теперь о начинке. Развитие героя построено по системе, которую мы еще недавно опробовали в «*Dungeon Siege*». То есть продвижение по служебной лестнице зависит от тщательной и продолжительной работы с определенным предметом — будь то



меч-кладенец или же магические заклинания. Правда, в Морровинде более разнообразно именно *количество* улучшаемых умений. Так, можно не только «валить», повышая *боевые качества*, но и прыгать, повышая *акробатику*, развивать *прочность брони* путем подставы ее под вражеские удары. Кроме того, даже в торговле, потренировавшись, можно ловко подстраивать цены под ваши нужды. Отметим, что, хоть умений у вас может быть очень много, главными все же становятся те десять, которые вы затолкаете в группки под названием «*Главные*» и «*Второстепенные*» — именно они и будут увеличиваться по достижению уровня. Остальные же умения уходят в раздел «*Misc Skills*» — они там тоже увеличиваются, хоть и намного менее интенсивно. Кроме того, вы получаете возможность улучшать восемь параметров: *Сила, Ловкость, Индивидуальность, Интеллект, Скорость, Выносливость, Сила воли, Удача*. Все они улучшаются после хорошего привала на сон, причем при увеличении параметров учитываются также и бонусы от наиболее часто используемых из них.

Что касается оружия, магии и других подручных инструментов, то вот вам заметочки. Нам понадобятся (как и в каждой нормальной РПГ) супермеч, суперброня и супермагия, чтобы бить супермонстров. Как ни странно, но разработчики решили серьезно облегчить нам прохождение игры в роли бойца, едва ли не в самом начале игры выдав в руки очень мощные вещички. Спасибо, конечно, но как же тогда быть с играбельностью? Зато уж вскормить крутого мага здесь ой как нелегко. Хотя бы потому, что использовать навороченные заклинания (которые выглядят почему-то не очень эффектно) у вас не получится из-за слабого развития уровня маны, напрямую зависящего от уровня так же слабо развивающегося интеллекта. Ну, кто ж так делает? Потому-то, наверное, и сняли всякие огра-



ничения на использование брони и оружия — чтобы вы особенно магией не увлекались, а размахивали бы себе дубинами и подобными убедительными аргументами.

Кстати, затариться в магазинах крутым оружием и броней с магическими спеллами после кровавого марш-броска — дело совсем недорогое, поэтому можно даже брони «на вырост» понабирать, все равно денег хватит. Вот только и продать по высокой цене недавно обнаруженные вами в какихнибудь катакомбах артефакты не выйдет — уж больно продавцы прижимисты (а может они никогда больших денег не видели).

А вообще, в Морровинде врагов валить не проблема — они почему-то не растут по мере продвижения, так что правило «чем глубже в лес, тем толще партизаны» здесь не действует. Кроме того, вражеский AI вроде схоронился где-то в глубине компакта и инсталлироваться не собирается… По крайней мере, поведение оппозиции навевает именно такие мысли. Снова играем на снижение уровня играбельности, господа разработчики?

Собственно, становиться на пост служения своему клинку вас не заставляют — ведь есть еще и квестовая линия игры. Поэтому можете бегать



из города в город, рыскать по подвалам и… говорить, говорить, говорить… Хоть лично я вам не советую сосредотачиваться исключительно на разговорном варианте прохождения — не тот случай. Дело в том, что авторы не удосужились обработать NPC до уровня настоящих беззаботных жителей мира Морровинд. Поэтому и случаются частенько «беседы» типа: «Здравствуйте! Здравствуйте! До свидания! До свидания!» — вместо красивого и длинного разговора с докапыванием до сути дела.

Кроме того, еще и дневник получился чем-то вроде кулинарной книги народов Замбии — такой же непонятный.

Ну что же, вы хотели видеть *безумно красивую игру* — она перед вами, а вот с приставкой «*самая лучшая*» что-то обломалось…

Ошарашенный красотой и немного разочарованный Юрий Гладкий



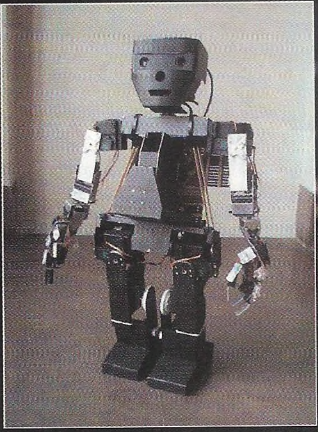


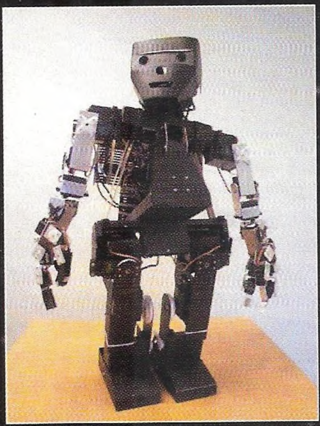



Железный БУМ

Над собачкой сгущаются тучи

В предыдущих номерах мы уже писали о «симуляторе собаки» — милом роботе по имени *Aibo*. Его популярность достигла такого размаха, что ученые из университета штата Вашингтон решили исследовать, как сказывается на человеке общение с популярным четвероногим на микросхемах. Они предполагают, что робот может оказывать психологическое воздействие на своих хозяев.





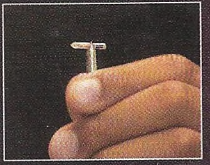
По данным Sony, 90% покупателей первых Aibo были людьми средних лет, однако новая модель стоимостью около $1000 стала популярной среди детей. Ученые опасаются, что у некоторых юных владельцев могут установиться дружеские отношения с роботом. Как показали предварительные тесты, не все дети осознают, что Aibo — машина.

Издеваться над детьми и роботами ученые планируют около года, далее они собираются исследовать, как сказывается общение с Aibo на пожилых людях.

Мне б под кожу бы, под кожу мне...

Слова этой престарелой песни невольно вспоминаются, когда заходит речь о семье Джекобсов из США. 10 мая 2002 года всем троим ее членам (главе семейства Джеффри, его жене Лесли и их сыну Дереку) в руки были имплантированы специальные чипы. Устройство под названием *VeriChip*, созданное компанией «Applied Digital Solutions» в Палм Бич (США), размерами не превышает зернышко риса. Аппарат включает в себя электромагнитную катушку и микроконденсатор, заключенные в стеклопластиковую оболочку размером 11,1 x 2,1 мм. Параметры этого чипа, конечно, не заоблачные, в нем даже нет встроенного МРЗ-плеера ☺. Но важен сам факт. Это была первая «чипизация человека». Ранее подобные операции проводились только с животными.

«Даже если меня найдут без сознания, чип расскажет врачам о состоянии моего здоровья. Для меня это важнейший повод, чтобы пойти на имплантацию чипа»,— сказал Джеффри Джекобс сразу после имплантации. Действительно, по сообщениям информагентств, в чипах содержатся телефонные номера и список принимавшихся прежде препаратов. Информацию можно считать с помощью портативного устройства, стоящего сейчас от одной до трех тысяч долларов США, сам же чип стоит около двухсот баксов. Врач может узнать также номер пациента и через интернет ознакомиться с последними назначениями и данными исследований, хранящимися в специальной базе данных.



Использовать устройство, как вы понимаете, можно не только в медицине. Людей, «оснащенных» таким «штрих-кодом», можно будет легко вычислить и опознать, уже не говоря о том, что за ними можно следить. Ведь каждый чип обладает уникальным радиосигналом.

Новинка вызвала ажиотаж. По словам представителей «Applied Digital Solutions», уже около пяти тысяч человек проявило интерес к имплантанту. Другое дело, что реального применения ему пока что нет. Как уже говорилось, сканер для считывания информации стоит недешево, и даже больницы респектабельного Палм Бич не слишком стремятся раскошеливаться.

Футбольные страсти гуманоидов

В какие только области человеческой жизни не въехали на своих шарнирах роботы! Теперь они покушаются на святая святых — футбол. В то время когда сильнейшие футбольные команды планеты будут оспаривать звание Чемпиона мира 2002, их электронные коллеги тоже будут пинать мячи своими железными бутсами. Происходить это действо будет в японском городе Фукуока в рамках ежегодной тусовки *RoboCup*. Оказывается, подобное состязание проводится уже шестой раз.

Желающие выставить своих роботов на турнире регистрируются на сайте организаторов. Потом роботов разбивают по группам — в зависимости от роста, веса и цвета проводков ☺. Различны также и виды поединков. Среди них: пробивание пенальти, игра один на один, два на два и три на три.

Как признаются «тренеры» участников будущего чемпионата, роботы пока что играют так себе. Ведь для повторения элементарного (с точки зрения человека) движения необходимы очень сложные алгоритмы. Но организаторов чемпионата это не смущает. Их цель: создать к 2050 году команду роботов, способную победить на футбольном поле людей,— сборную, которая победит в Чемпионате мира. Пока это кажется смешным и нереальным.

Cheats + Hits









Soldier of Fortune 2: Double Helix

Отредактируйте свойства ярлыка следующим образом: *«C:\GAMES\Soldier of Fortune II — Double Helix\SoF2.exe» + set console*. Запустив игру, нажатием клавиши «~» вызываем консоль и пишем:

- **god** — бессмертие;
- **give all** — все оружие.

Blood Omen 2

Отредактируем файл *game.erg*, находящийся в директории *./Data*: в строке *«–BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1* стираем «–» и получаем:

- **«BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1** — неуязвимость.

Можно изменить строки:

- **«BO2 Kain Debug Flags\ignore water for Kain»=1** — не бояться воды;
- **«BO2 Kain Debug Flags\Dark gifts always available»=1** — не нужно заряжаться для fury, immolate etc…

Freedom Force

При помощи текстового редактора («Блокнота») откройте файл *INIT.PY* и впишите следующие строки:

- **import ff**
- **ff.CON_ENABLE=1**

Начните игру. На экране *«database»* нажмите одновременно *Shift* и «~» — откроется консоль, где надо набрать: *Campaign_AddPrestige (nnnnnn)*.

- **nnnnnn** — это количество престижа, который вы хотите получить (без ограничений).

The Sims: Vacation

Сначала нажмите комбинацию *CTRL + ALT + SHIFT + C*. Затем набирайте коды:

- **KLAPAUCIUS** — 1000 Simoleons;
- **WATER_TOOL** — вода вокруг дома;
- **SET_HOUR (1–24)** — изменить время суток (1–24);
- **SET_SPEED (-1000/+1000)** — изменить скорость игры (от -1000 до +1000);
- **INTERESTS** — изменить интересы;
- **AUTONOMY (0-100)** — сколько сим думает о себе (0–100);
- **GROW_GRASS (0–150)** — трава (0–150);
- **MAP_EDIT ON/OFF** — менять карты (on/off);
- **ROUTE_BALLOONS ON/OFF** — основное покрытие (on/off);
- **SWEEP ON/OFF** — shows ticks of the game;
- **TILE_INFO ON/OFF** — показать/скрыть меню;
- **LOG_MASK** — set event logging mask;
- **DRAW_ALL_FRAMES ON/OFF** — нарисовать все фреймы (on/off);
- **HISTORY** — dumps family history file;
- **EDIT_CHAR** — экран создания игрока;
- **LOT_SIZE #** — изменить лот на #.

Shadow Force: Razor Unit

Для вызова консоли нажмите «~», затем вводите (0 — отключение кода, 1 — включение):

- **aigodmode** — режим бога для врагов;
- **aiprotectprotectee** — режим бога для защищаемой персоны;
- **god** — режим бога;
- **noclip** — прохождение через стены;
- **aidisableears** — враги вас не слышат;
- **aidisableeyes** — враги вас не видят.

Spider-Man: The Movie

Войдите в меню *Specials* ⇨ *Cheats* и вводите коды:

- **chillout** — суперэмульсия;
- **underthemask** — вид от первого лица;
- **spiderbyte** — увеличить размер Spider-Man'а;
- **joelspeanuts** — завышенные размеры всего;
- **dodgethis** — получить красную таблетку;
- **imiarmas** — получить доступ ко всем уровням;
- **romitas** — телепортация;
- **koala** — Spider-Man съест свой шпинат;
- **organicwebbing** — неограниченная паутина;
- **headexplody** — дополнительные тренировочные уровни;
- **hermanschultz** — играть за главного myth;
- **realhero** — играть за полицейского;
- **freakout** — играть за матричного Spider-Man;
- **captainstacey** — играть за пилота вертолета;
- **knuckles** — играть за модель разбойника #1;
- **stickyrice** — играть за модель разбойника #2;
- **thugsrus** — играть за модель разбойника #3;
- **girlnextdoor** — играть за Mary Jane.

Жизнь замечательных людей

Недавно журналисты одного из немецких сайтов пытали программиста «id Software» Роберта А. Дуффи, который работает сейчас над DooM 3. Вот что он поведал.

Скажите нашим читателям, что означает приставка «А.» в Вашем имени, сколько Вам лет, как и когда Вы начали работать на id, чем занимаетесь сейчас?

— «А» означает Алан. Мне 38 лет и работаю я на «id Software» уже более 2,5 лет (плюс 1,5 года неофициально). В id я числюсь как программист.

Работаю над редактором уровней (утилитами), компонентами GUI и кодингом (в основном триггеры на двери, камеры в игре и некоторые спецэффекты). Я также занимаюсь поддержкой наших лицензий (движки id неплохо продаются!) и апдейтом кодов в рамках лицензирования. Кроме того, я работал вместе с Кевином Клодом (Kevin Cloud) над проектом «Wolf MP».

Мы уверены, что найдется уйма людей, которые хотели бы пойти «по Вашим стопам». Чем Вы занимались до того, как попали в id? Над какими проектами работали?

Какое образование получили и кем хотели стать в детстве (http://www.km.ru/images/game/s.gif)?

— Я самоучка. В трех последних компаниях, где мне довелось работать, я совмещал работу программиста и менеджера проектов. Кроме того, на моем счету — самостоятельно написанный авиасимулятор, но он получился очень отстойным. Не хочу даже о нем говорить.

Расскажите, как Вы оказались в id? Какие чувства испытали, когда поняли, что будете у них работать?

— Джон (John Carmack) переслал мне письмо, в котором говорилось, что он хотел бы пригласить меня на работу. Я пришел и поговорил с ним (думаю, тогда еще присутствовал Graeme Devine). По окончании переговоров поехал домой, посовещался с женой — и согласился. Помню, как несколькими годами ранее приезжал в id, чтобы лицензировать какую-нибудь технологию типа Doom. В то время Doom только начинал продаваться…

Насилие в играх — сегодня одна из самых больших проблем разработчиков. О влиянии игр на психику подростков говорят очень много. Наше мнение по этому вопросу таково: если тинэйджер играет в такие игры, как Q3A, и «надирает задницу ботам», то это совсем не связано с его поведением в реальной жизни и не значит, что на улицах он будет таким же агрессивным, как в «Арене».

А каково Ваше мнение?

— Я оставлю свое мнение при себе.

Насколько нам известно, в Штатах каждый гражданин может получить право на ношение огнестрельного оружия. Мы думаем, что на убийства в американских школах просто хотят приклеить ярлык: «Он переиграл в «DooM».

Ваше мнение?

— Думаю, ношение огнестрельного оружия и его использование — две совершенно разные вещи. И уж тем более — никак не связанные с нашими играми. Кстати, на улицах людей с оружием лично я видел только в тех странах, где ношение пистолетов нелегально. В США я не замечал на публике мужиков с пушками.

Давайте поговорим о последнем «Думе». По словам Джона Кармака, в «Doom 3» будет применен совершенно новый движок. Запуск редактора уровней или игры будет возможен с параметрами командной строки, что позволит левел-дизайнерам видеть уровни уже в игре, без многократного компилирования. Будет ли похож новый «Дум» на трехмерный редактор на основе движка игры?

— Да. Редактор уровней действительно будет «встроен в игру», как и все другие тулсы. Вы сможете в режиме реального времени изменять уровень и следить за тем, как это реализовано в Q3Radiant.

По нашему мнению, дизайнеры, которым завтра доведется работать с «DooM 3», столкнутся с теми же средствами визуального редактирования, которые есть сегодня в Q3Radiant.

— Да, режим редактирования в реальном времени очень сильно поможет.

Как продвигается работа над новым движком? Когда мы сможем «пощупать» рабочую демо-версию нового продукта? Конец 2002-го или начало 2003-го?

— Все идет по плану.

Какие три качества характера Вы хотели бы подчеркнуть в себе, чтобы люди судили о Вас по ним?

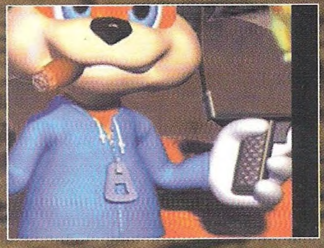
— Хм… не знаю. Я счастлив, живу сам по себе, со всеми вытекающими отсюда хорошими и плохими аспектами жизни. Будь собой!

Что Вы думаете о Джорже Буше (George Bush)?

— Я рад, что он наш Президент. Он делает очень много для нашей страны.

От себя же хочется сказать, что я тоже постараюсь быть хорошим гражданином!





Карточный вернисаж

Культура **Меджика** ширится! Подтверждением тому — решение провести Чемпионат в просторном зале Дома офицеров. В этом году приехало 73 человека из разных городов. Ребята прошли нелегкий путь, прежде чем получить пригласительный на II Национал. Судейскую коллегию возглавлял судья *Джаспер Нильсен* (Jasper Nilsen) из Дании (3-й уровень). Ему помогали:

- Миша Загорский (Москва, 2-й уровень);
- Игорь Янковский (2-й уровень);
- Александр Колесников (2-й уровень);
- Андрей Алексеев;
- Алексей Акинфиев;
- Олег Круцюк (Симферополь).

В результате двухдневных состязаний победил *Рыбальченко Андрей*. Остальные места распределились так:

- 2. Злотоябко Борис;
- 3. Сушальский Сергей;
- 4. Анкудинов Лев.

В TOP-8 попали также:

- Козачук Артем;
- Коломейко Юрий;
- Савчук Ростислав;
- Финогенов Алексей.

Призовой фонд Чемпионата составил 5350 грн.:

- 1 место — 2140 грн.;
- 2 место — 1340 грн.;
- 3 место — 800 грн.;
- 4 место — 535 грн.;
- 5–8 места — 1/2 дисплея бустеров.

Чтобы в будущем году попасть на Национальный чемпионат, нужно начинать работать уже сейчас. Лучше всего — в клубах по настольным интеллектуальным играм. Именно там проводятся турниры, участвуя в которых, вы сможете повышать свой рейтинг, а также получите возможность собрать для участия в Национале достойную колоду.

Звездные войны

Вот уже четверть века продолжается знаменитая эпопея *«Звездные войны»*. Ее поклонники продолжали переживать приключения любимых героев даже после выхода фильма — играя в игры, читая книги, а также снова и снова просматривая эпизоды на видео и DVD.

Вышел новый фильм *«Эпизод II: атака Клонов»* — он продолжит двадцатипятилетнюю историю монументальной саги.

Компания «Wizard of the Coast» всегда очень внимательно следила за самыми интересными событиями, происходящими в мире. И вот к выходу новых «Звездных войн» она выпустила коллекционную карточную игру, первый набор которой — **«Атака Клонов»** — появится в июне 2002 года. Для того чтобы научиться играть, нужно приобрести стартовый набор, в состав которого (помимо карт, кубиков и фишек) входит игровое поле, разработанное специально, чтобы не заблудиться в игровых лабиринтах.

Для многих поклонников «Звездных войн» настольная игра послужит логическим продолжением книжных и киношных приключений. Тем более что этим летом расширение *«Восход Ситхов»* пополнит игру сюжетами из фильма *«Призрачная Угроза»*. Поклонников же классической трилогии ждет набор *«Новая Надежда»*, который подготовит почву для ряда расширений на основе знаменитой эпопеи «Звездные войны». В следующем году сагу дополнит еще ряд расширений, которые, в конечном счете, приведут нас к Эпизоду III...

STAR WARS
TRADING CARD GAME

Готовимся к трюкам в Quake 3...

Как для компьютера выбирают наилучший монитор, на который только хватает денег, так для **Quake 3** нужна максимальная производительность, на которую способна ваша машина. Это правило общее и обсуждению не подлежит. Но, как у всякого правила, у него есть свои исключения. Поскакали по порядку.

Итак, сев за трюки в третьем Квейке, нужно забыть о красоте. Сейчас, конечно, производят достаточно мощные процы и видеокарты, чтобы включить WinAmp и под любимую музычку играть на 32-битном цвете и с разрешением 1600 × 1200 со всеми эффектами. Но зачем? Мы графику смотрим или трюки делаем? Есть минимум, которого должна достигнуть «Quake 3», чтобы можно было гарантировать стабильность трюков и то, что вы их сможете повторить на другом компьютере, который быстрее или медленнее вашего.

Наипервейший критерий — FPS, или количество кадров в секунду. Чтобы увидеть его воочию, нужно разобраться с файлом *config.cfg* — он лежит в каталоге BaseQ3 в квейковской папочке или же в папке MOD, в котором вы будете играть — например, *Defrag15*, *OSP1* или другом. В этом файле стандартно описываются бинды кнопок (кнопки управления движением, стрельбой, и вызова специальных функций) и имеются настройки графики, звука, игры по сети и другие прибамбасы.

В данном случае нас интересует переменная *cg_drawFPS*. Если установить ее значение в «1», то в правом верхнем углу игрового экрана «Quake 3»



появится число, соответствующее значению FPS. Включить или отключить показ FPS можно и во время игры, для чего открываем консоль (по умолчанию кнопка «ё», она же — «~») и вводим */cg_drawfps 1* для включения показа или */cg_drawfps 0* для отключения оного. Если в консоли не писать значок «/», то Quake подумает, что вы что-то сказали, и выдаст это дело в эфир.

Итак, мы видим FPS. Что, говорите, «50» показывает? Никуда не годится. Нам нужно, чтобы было «125» — это универсальный показатель, подходящий для дальних прыжков и пропускной в трикджамперских турнирах, где иногда ставят ограничение именно на этом уровне — на тренировках можно ставить больше, но на турнире можно и погореть.

Итак, включили — и вперед, за орденами, повышать производительность. Первое, что можно сделать, это понизить качество картинки. Это можно реализовать и стандартно — в меню «Quake 3», которое вызывается нажатием на клавишу «Escape». Попробуйте сделать низкое качество звука и поубивать в ноли все графические навороты — разрешение ставим 640 × 480, битность цвета — 16 и т. д. Можно также в разделе *Опции* поубивать разные навороты типа динамического освещения (к слову, его сто-



ит убрать в первую очередь) и другие (кроме, пожалуй, одной: чтобы порталы просвечивались, нужно оставить выключенной переменную *r_fastsky* — и небо будет прорисовываться хорошо, что, правда, негативно влияет на производительность, но зато порталы будут показывать происходящее в «зоне высадки»).

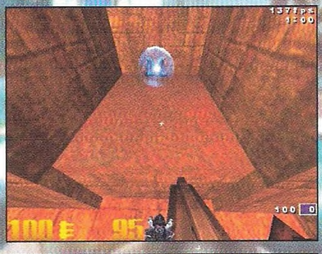
Если все это не поможет, настройку лучше делать собственноручно в *config.cfg*, который рекомендуется открывать в WordPad или NotePad. Отмечу только те параметры, которые нельзя изменить в меню и которые влияют на производительность:

- r_lodbias «1» // (или «2»)
- cg_gibs «0» // брызг крови не будет

- com_maxfps «125» // максимальный FPS=125
- sv_fps «125» // быстрее движешься из-за более быстрого обмена с сервером

- cg_runpitch «0»
- cg_runroll «0»
- cg_bobpitch «0»
- cg_bobroll «0»
- cg_bobup «0» // эти переменные отвечают за качание модели
- cg_brassTime «0» // отменяет выброс пуль
- r_flareFade «0» // время до исчезновения отстрелянных гильз
- r_flareSize «20» // делаем гильзы меньше







- cg_draw3dIcons «0» // иконки (доспехи, жизнь) в нижней части экрана становятся двухмерными
- cl_nodelta «0» // разрешить сжатие данных
- in_joystick «0» // отключает запросы на поиск джойстика, экономит память
- in_midi «0» // отключает музыку MIDI

- r_ext_compiled_vertex_array «1»
- r_ext_compress_textures «1»
- r_ext_multitexture «1»
- r_textureMode «GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST» // самое то!

- r_facePlaneCull «1» // не рисует то, чего не видно в данный момент игроку
- r_finish «0» // не ожидать, пока видеокарта нарисует один

кадр, прежде чем начать рисовать следующий; изображение может поплыть...

- r_nocurves «1» // без кривых, все рисуется ломаными линиями
- r_picmip «1»
- s_disable_a3d «1»
- r_allowSoftwareGL «0» // не рендерить картинки через эмулятор
- maxfps «125» // <=== наша цель!






Кроме того, на некоторых картах стоит включать тип освещения Vertex и повышать уровень яркости — чтобы видеть все детали, которые в большинстве случаев могут быть важны.

К примеру, карта *DrJumpIIpro* в *Lightmap* вообще наполовину не видна.

Итак, 125 кадров в секунду достигнуто. Можно приступать к тренировкам. Но сначала все же проверим, что у нас получилось. Тестовое место для проверки качества настроек — карта *q3dm13* (стандартная или tmp, а не pro-версия), где любой ламер обязан простым прыжком запрыгнуть к мегахелсу в комнате с желтым армором.

Получилось? Поздравляю, вы на шаг ближе к победе.

Не вышло? Опять залезаем в конфиг и изменяем, что еще не изменили.




Одна из тормозящих систему настроек, которая нужна только во время записи демок,— это *g_syncronousClients*. Если эта переменная стоит в «1», то запись деморолика возможна, если наоборот, то нет. Если вы не собираетесь записывать демки (хотя, скорее всего, придется), то выключите ее, установив в ноль. Однако в дальнейшем вы наверняка захотите показать свои достижения сетевым приятелям, так что придется ее включать... В общем, решайте сами.

Для улучшения трюковых прыжков в конфиге есть еще один параметр — *pmove_fixed*. Установка его в единицу позволяет абстрагироваться от преимуществ в мощности машины перед другими игроками, а для трюков этот параметр иногда дает прибавку в прыжках. Если вы — не выделенный сервер, то лучше ставить «1».

Ну, добились-таки мы 125-ти кадров в секунду, запрыгиваем к «меге». А как проверить, все ли у нас получилось с настройками с точки зрения дальности прыжков? Для этого есть прыжок health-to-health, который делается стрейфом или секлом (подробнее читай в прошлом номере) на карте *q3tourney4*. В центральной шахте этой карты (где внизу слизь, а наверху «рельса», или railgun по-научному) на втором этаже по обе стороны лежат аптечки. Встав возле одной из аптечек, нажимаем кнопки «вперед» и «шаг влево» или «шаг вправо», придерживаем их (одновременно) с таким расчетом, чтобы двигаться перпендикулярно краю шахты, и нажимаем прыжок. Главное — не отпускать кнопок «вперед» и «стрейф». Если вы перелетели на другую сторону, значит, можно начинать обучаться продвинутым прыжкам.

Ссылка по теме:
www.planetquake.com/q3console

Pagan Max



Vsyakaya vsyachina

Палец как кредитка

Как вам фраза «биометрическая система осуществления финансовых расчетов»? Не надо особо пугаться — это всего лишь оплата покупок с помощью собственных отпечатков пальцев. Такую оригинальную форму расчета предложили посетителям сети супермаркетов «Kroger» в техасском городе Брайн. Вместо наличных денег или кредитки теперь достаточно нажатия пальца (на специальный сканер, конечно). Компьютер сразу определяет покупателя и снимает деньги за покупку с его счета. Первое время клиентам не очень понравилось нововведение. Оно напоминало им снятие отпечатков в полицейском участке. Но постепенно удобство подобной процедуры сыграло свою роль, и скоро весь городок перейдет на «пальцевое обслуживание». Глядишь, и мошенники, подделывающие отпечатки, потянутся.

Тера — уже не инкогнито

По данным Яндекса, 5 марта 2002 года объем информации в русскоязычном интернете перевалил за 1 терабайт (1024 Гб). Есть в этом и заслуга украинских интернетчиков. Ведь «рунет» — это сокращенное название для «русского», то есть русскоязычного и российско-ориентированного сегмента Сети. Робот Yandex.Ru автоматически считает серверы в доменах su, ru, am, az, by, ge, kg, kz, md, ua, uz принадлежащими Рунету.

Терабайт — много это или мало? Если представить эту цифру просто как объем данных — конечно же, много. Если же сравнивать со странами «развитого капитализма», то может стать как-то неудобно. Маловато будет, маловато. Учите, товарищи, английский (и китайский, ведь китайский инет развивается даже покруче американского) — «у них» информации пока побольше.

Коты-повелители

Люди давно подозревали, что домашние животные ими манипулируют. Все эти мурзики и шарики, которые постоянно хотят играть с мячиком, погулять во двор или просто колбасы со стола. Но теперь под человеческие убеждения решили подвести научную основу. Эту тяжелую ношу взвалил на себя Николас Никастро — ассистент профессора психологии Корнельского Университета. По его мнению, домашние коты, несмотря на близкое родство, совсем иначе, по сравнению с дикими котами, используют диапазон своих звуков.

Чтобы проверить эту гипотезу, Никастро сопоставил реакцию людей на звуки, издаваемые домашними котами и их дикими сородичами. Выяснилось, что домашние коты четко разделяют звуки, выражающие приятные ощущения, и звуки, привлекающие внимание. Кроме того, предупреждающие звуки гораздо более резки и неприятны, а звуки счастья и благодарности не требуют реакции человека. По мнению Никастро, эта закономерность — не что иное, как очевидная система манипулирования вниманием человека. В то же время, люди не смогли распознать эмоциональной окраски мяуканья диких кошек. Им даже не всегда было понятно, что это за животное издает такие страшные звуки.

Получается, что за пять тысяч лет совместной с людьми жизни кошки серьезно «апгрейднулись» и теперь могут вить из нас веревки при помощи голоса. Так кто кого приручил?

Сага. Часть предпоследняя

16 мая клоны атаковали кинотеатры. Мы не будет дискутировать о преимуществах и недостатках очередного творения Лукаса. Но то, что фильм *«Звездные войны II»* — это новое слово с технической точки зрения, неоспоримо.



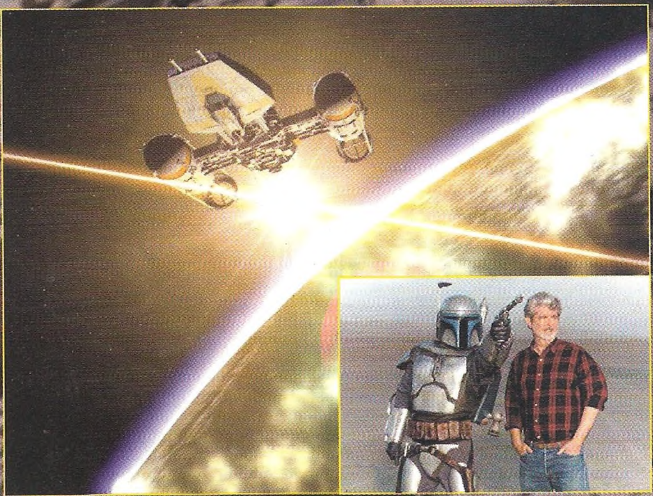


Оцените хотя бы тот факт, что суммарная мощность компьютеров студии «Industrial Light and Magic», задействованных в работе над *«Атакой клонов»*, превышала вычислительные ресурсы, находящиеся в распоряжении Пентагона. Фильм полностью был снят на цифровые видеокамеры с высоким разрешением.

По количеству планов, в которых используются спецэффекты, «Атака клонов» близка к *«Скрытой угрозе»* (предыдущему фильму серии «Звездных войн») однако сложность эффектов значительно повысилась. Есть кадры, которые состоят из нескольких тысяч слоев, а в заключительной битве участвует более 30 тысяч компьютерных персонажей.

Среди героев фильма особенные изменения претерпел Йода. Раньше (даже в «Скрытой угрозе») его роль выполняла кукла. Теперь же он стал полностью компьютерным. Разработка модели этого персонажа велась целых пять лет и закончилась лишь в 2001 году.







Английское название: Spriggan
Формат: полнометражный фильм (1998)
Жанр: философско-регилиозный боевик
Создатели: мангака — Хироси Такасигэ и Манавара Редзи, режиссер — Кацухиро Отомо, производитель/издатель — Shogakukan, Bandai Visual, TBS, Toho



Хаос — Оружие Богов



Списки лидеров проката, хит-парады и прочие перечни того, что сегодня поглощается публикой с наибольшим энтузиазмом, подвергаются тотальному засилию рисованных и компьютерных мультиков. И этот процесс просто необратим. Ведь все мы были детьми. И когда речь заходит о мультипликации, то нам, уже взрослым, все так же тяжело сдержаться, чтобы не взглянуть на изобилие красок на экране. А еще труднее говорить о картине с той легкостью, с которой о ней говорят наши младшие братья и сестры. Во-первых, каждый воспринимает ее посвоему; во-вторых, даже самая простая история в подобных фильмах украшена мощным сплетением сюжетных линий, нюансов и тонкостей, которые трудно пересказать в двух словах. Так что изложенное ниже вполне можете считать сюжетной схемой.

Сила, которой мы так хотим обладать...

Древняя цивилизация, по воле всевышнего «двинув кони», разбросала по миру артефакты, закрепив за ними послания. Охрана столь ценных реликвий была возложена на секретную организацию Arcam.

В недрах турецкой горы Арарат экспедиция спелеологов делает таинственную находку — Ноев ковчег, хранилище артефактов. Пентагон пытается присвоить себе сокровище и снять древнюю печать-страж.

















Молодой Spriggan *Ю Оминаэ* (ака главный персонаж) — сотрудник Arcam'а, чудом спасшийся после покушения, отправляется в Турцию, дабы положить конец военным играм могущественной державы.

...Что это за погибшая цивилизация, и как она себя уничтожила?

Какое отношение ко всему этому имеет Ной?

Почему Пентагон хочет уничтожить Arcam?

Все покрыто мраком.

Фильм, несмотря на яркий фэнтезийно-приключенческий антураж и увлекательный сюжет с примесями религиозной тематики и вкраплениями живописных турецких пейзажей, ни в коем случае нельзя относить к «легкому» жанру мультипликации. Этот фильм — с его философскими рассуждениями, противоречиями и недосказанностью — напоминает скорее загадочное поле чудес.

Пользуясь современными технологиями традиционной и цифровой анимации, создатели демонстрируют нам непрерывный драйв, выполненный с истинно голливудским мастерством. Ой, извините, оговорился: не просто драйв, а безумство военной кибернетики и человеческого духа. Чего стоит хотя бы сцена ночного боя вокруг горной базы Arcam или игра в кошки-мышки на улицах турецкого мегаполиса. Приятно узнавать неподражаемые режиссерские нотки Кацухиро Отомо, автора небезызвестной «Акиры». Сплошные хореографичные поединки, на которые явно потрачено уйма времени и сил художников-мультипликаторов.



Итак

Культовая классика японской мультипликации — это вразумительная история о бравых похождениях обычного парня с обычными сверхспособностями — такой себе Терминатор и Солид Снейк «в одном флаконе». Совершенная графика, отличная музыка.

Смотреть всем, кто любит хороший философский драйв.

P. S.: *ну вот, и на моей улице наступил праздник. Наконец мне стали писать письма. Ох, если бы вы знали, как они греют душу... Огромное спасибо девушке за комикс (извини, что не написал твоего имени — просто в редакции никто не знает японского), а также небольшой горстке поклонников столь прекрасного искусства.*

Ну, а теперь то, о чем вы так трепетно просили. Краткий список сайтов об аниме:

- *www.anime.dvdspecial.ru*
- *www.animesource.boom.ru*
- *www.chibimanga.boom.ru*
- *www.anime.pristavki.net*
- *www.tcp.com/doi*
- *www.akira.ru*
- *animeworld.chat.ru*
- *www.anime-star.ru*
- *www.forbiddenreal.narod.ru*
- *www.anime.kiev.ua.*

Sova

Привет, любимый журнал!

Я вот тут подумал, вы же издаётесь с мая прошлого года ... ну, так у вас день рождения вроде как :) Поздравляю я вас с опозданием, т.к. не знаю точной даты :(

Но, как говорится лучше поздно, чем не лучше. . .ну, или что-то вроде этого. Желаю всем сотрудникам журнала здоровья, счастья, удачи, много денег, очень много денег, всегда хорошего настроения, и, конечно же, всевластия (а как же без этого? :)) Ну, в общем, вы есть и будете моим любимым журналом. Так что желаю вашему изданию проапгрейдится до ста страниц, обзавестись прилагающимся компакт диском, увеличить тираж до 5 миллионов (для начала)... и, наконец, перестать обзывать себя «приложением к Домашнему очагу» ^_^

Оставайтесь всегда такими же яркими, оригинальными и прикольными!!!!

P.S. а есть в сети форумы вашего журнала ... или веб страницы??? подскажите адрес

P.P.S. про улицу зелёных зомби это я придумал ^_

Melkor - the minion slayer





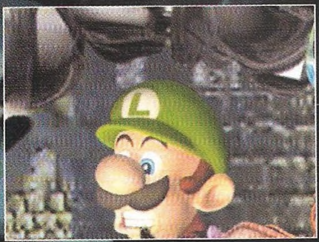
Драсти... Сидел я тут, сидел, листал старые номера «ШПИЛЯ!»...

И ничаянно, забрёл на страницы самого первого номера... Там моему взору упала дата вашего рождения (которая вроде бы как 14.05.2001). Ух ты! Вы, как и я телец;) Вот только я Вас немного посатрше, и День Рожения у меня 17го мая... Ну ничё. Мы рогатые, и имеем много общего.



КОРОЧЕ! листал, я листал и решил Вас поздравить...

Значит так - ПОЗДРАВЛЯЮ! Хватит? Я думаю, да.(учитывая то, сколько Вы уже «добрых» откликов и поздравлений начитались)...Так что не буду Вас мучать, мои любименькие;) Ну значит, просмтаривал я Ваши старые номера (коих у меня



есть все:)) и понял - вы da best! Конечно, это я понял, с первого номера (и помнится Вы его во втором опубликовали..) так что если я ещё раз напишу какие вы БЭСТ, то ещё разок опубликуете? К юбилейному номеру врят ли успею, он уже наверное отштампован и в киосках лежит (щас пойду гляну;) но всё равно, хоть ответ калякните (меня поздравьте что ли=) только от души (а не как я вас:)) . Так что не забывайте о Вашем старом и верном поклоннике и я о Вас не забуду (с парочкой своих друзей, которые порасхватывали мои номера «Шпиля!» и отдавать не хотят, Дима! тебе привет!:)) Так, вроде всё...

Пришло время традиционных Зыкалочек:)

Пока!

З.Ы. №1 - Вы эту шнягу зачем с «вырезанием» придумали? Любите, когда над вами издеваются?:) придумали бы уже какие-то вкладыши, а то жалко резать...А вообще при-





кольно придумали, обязательно буду участвовать.

З.Ы. №2 - Вы в честь своего Дня рожания, нам бы (т.е. читателям, и девчонкам;) «выставили» какой прикольный подарок в юбилейном номере (типа +2 постера, или +10 страниц или 5 суперовых НАКЛЕЕК!, или значок «За Шпиль порву!» ...). или мне персонально подарочек вышлите (или я даже за ним заеду:)... Спросите за шо?! гы...за просто так!:) буду рад любой мелочи;) Даже дуле с маком ... А вообще, не хотелось бы на свой Д.Р. получить дулю с маком... Мне бы Метал гир солид 2 лицензионный... (даже NTSC сойдёт;))

Ладно, хватит, а то заматюкаете меня с моими предложениями...

Можно прямо в журнале;) ну а если жалко бумаги в количестве 12000 екз. то намыльте мне личико на b00blik@mail.ru только не больно=)

«До встречи, и не напивайтесь сильно !» (слова моей мамы;))

Бублик ака Snake

Огроменное спасибо всем тем, кто не забыл о нашем Дне рождения! Мы думаем, что этот год (который вы, дорогие наши читатели, провели с нами) не прошел зря.

Обещаем и в дальнейшем быть самыми обезбашенными, информативными, прикольными, скромными и просто своими пацанами.

Шпилим вместе?

Андрей Гайдут
Юрий Гладкий
Игорь Предко

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., № 5 (9)

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметьєв

Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 20.05.2002.

Наклад 12 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцовая Типография БЛИЦ ПРИНТ ЗАО «Холдинговая компания «Блиц-Информ»

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе Зразкова друкарня «Блиц Принт» (м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.*

Передплатний індекс — 23852

14-23 мая

первый украинский фестиваль интернет

партнер акции
Boom-com
www.boom-com.kiev.ua

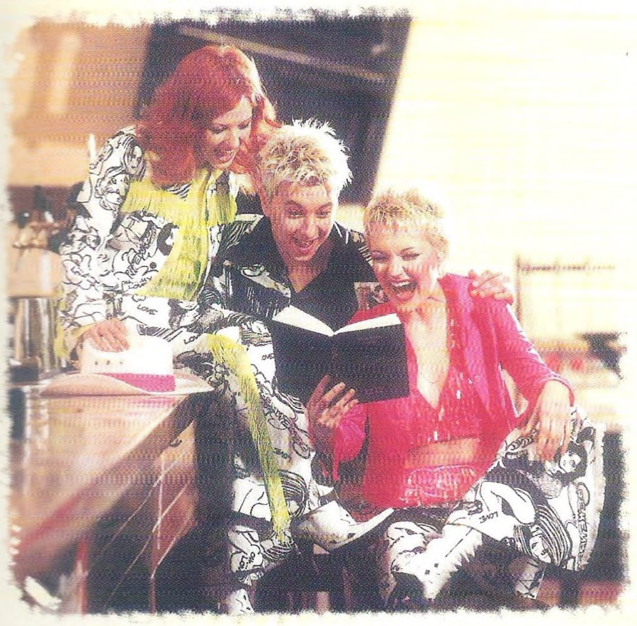
МУЗЫКА & INTERNET

ЗАЙДИ!!!

http://www.internetua.net

ПРИМИ УЧАСТИЕ В АКЦИИ "ОБНОВИСЬ!!!"

герои акции: ТЫ и группа "Игрушки"



в рамках акции:

- интернет-конференция с музыкантами группы на сайте *www.internetua.net/chat*
- конкурс нетрадиционных идей с применением новых технологий в разработке и изготовлении одежды
- показ коллекции одежды "S.K." от Светланы Коноваленко (front-women группы "Игрушки")
- презентация новых идей победителей конкурса
- презентация нового альбома "S.Казки в стиле Лоры Палмер"
- концерт

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

организатор best card service

генеральный информационный партнер Новий канал

официальное пиво Оболонь

эксклюзивное печатное интернет-издание Internet UA

официальный интернет-провайдер УкрНет провайдер интернет

техническая поддержка Чат Bizarre

эксклюзивный англоязычный медиа-партнер What's On

партнер Фестиваля Александров & Опольский

официальный интернет-партнер Top ping

информационные партнеры Мой компьютер, K.I.S.S., Хіт FM Українська радіомережа, Шпиль!, Україна молода

Внимание! Attention! Achtung, в конце концов!



Журнал «Шпиль!»

начинает суперскую акцию «Долгострой» для всех любителей в общем и любителей компьютерных игр — в частности.

Картинки, которую вы видите перед собой, больше не существует.
Какие-то вандалы разрезали ее на 48 частей.
Теперь в каждом номере журнала, кроме обезбашенных статей,
вы будете находить по несколько вышеупомянутых кусочков —
и так 11 номеров, пока картинка не приобретет первоначальный вид.

Как только товар будет у вас на руках, присылайте его немедленно нам, по адресу:
Украина, 02160, г. Киев-160
просп. Воссоединения, 15,
7-й этаж, к. 708, «Шпиль!».

Вас ждут сногсшибательные призы!

Если вы не знаете, где купить недостающие номера — позвоните в редакцию.
Мы подскажем, где это сделать. Тел.: 044-550-6223